

EN ARGENTINA

SEGUNDA SELECCIÓN PREMIOS XTREME ¡Participá y ganá increíbles regalos!

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ENERO 2000 · $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 27

EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Quake III Arena, Interstate '82, Gabriel Knight 3, SWAT 3, Final Fantasy VIII y más!

Se vino el 2000!

55 Juegos analizados por nuestros expertos para que sepas qué comprar este verano!

Quake III Arena, Unreal Tournament, Slave Zero, Toy Story 2, Gabriel Knight 3, Tomb Raider: The Last Revelation, SWAT 3, Interstate '82, Omikron, y muchísimos más!

7 PAGINAS COMPLETAS!

270 trucos y códigos para que conozcas como nadie los secretos de tus juegos favoritos!

GRUPO 4 EDITORIAL

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00027

Y ADEMAS LOS ESPERADOS PREVIEWS DE THE SIMS, THIEF 2 Y NOX, EL NUEVO RPG DE WESTWOOD!

Novedad

el mejor software original

Mig Alley

■ **Misiones configurables** de inicio rápido y fácil acceso
■ **Modalidad de campaña** puede ser totalmente **personalizada**, ofreciendo misiones por defecto para una respuesta más instantánea.
■ **Más de 100 aviones** en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
■ **Los paisajes 3D ondulantes más impresionantes** jamás vistos en una computadora, basados todos ellos en mapas y fotografías aéreas de la época, y en posteriores imágenes de los satélites espías.
■ **Rutinas de IA enemigas** increíblemente complejas.
■ **Comunicaciones de radio totalmente en Castellano.** Las líneas del frente cambian diariamente, dependiendo de lo que haya pasado durante ese día.
■ **Un motor gráfico** totalmente **nuevo** con efectos, como por ejemplo, el napalm y las estelas.



Precisa simulación de la mira



Comunicaciones de radio en castellano



Rutinas de IA muy complejas

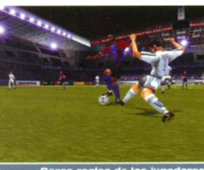


Ya a la venta

MIG ALLEY ©1999 Rowan Software / Empire Interactive

PCFútbol 2000

■ **Motion Capture.** Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.
■ **Sistema de inteligencia artificial.** Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.
■ **Euromanager.** Elige el club que quieras de las ligas española, italiana, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.
■ **Competición virtual.** El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.
■ **Nuevos modelos de los jugadores.** Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.
■ **Animación facial.** Los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.
■ **Efectos climatológicos y luminosos.** Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica...



Caras reales de los jugadores



Asistente Virtual (EVA)

Ampliación virtual de los estadios

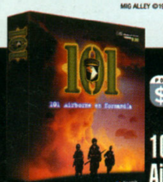


Juego en Red

POR SÓLO
$ 30

Ya a la venta

PCFÚTBOL2000 ©1999 Dinamic Multimedia



POR SÓLO $ 30

101 Airborne



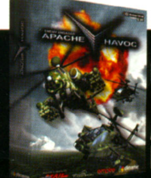
POR SÓLO $ 30

Grand Touring



POR SÓLO $ 30

Space Clash



POR SÓLO $ 39

Apache Havoc

otros productos dinamic

es'00
al mejor precio



PCatletismo

■ **Team Arcade. Mejor que cualquier consola.** Desde Estados Unidos hasta Kenya, contarás con las mejores selecciones del mundo.

■ **Training Manager. La vida de un atleta al detalle.** Dispondrás de un completo equipo técnico con el que podrás planificar al detalle la carrera deportiva de un atleta.

■ **Nuevo sistema de control. Cómodo, sencillo y potente.** El sistema de control MOUSE DRIVEN POWER te permitirá controlar todas las características de tu atleta.

■ **Todas las disciplinas imaginables. ¿Quién da más?** Un total de 19 disciplinas de atletismo al aire libre proporciona una variedad casi infinita de posibilidades de juego.

■ **Total fidelidad deportiva.** Los récords mundiales y olímpicos oficiales, los tamaños, medidas y pesos oficiales, y más de 200 competiciones diferentes.


Precisa simulación de la mira


Comunicaciones de radio en castellano


Rutinas de IA muy complejas



PC ATLETISMO 2000 ©1999 Dinamic Multimedia

Radical Drive



■ **Más de 40 vehículos** en cinco espectaculares categorías.

■ **Cinco tipos de pruebas** para cinco tipos de conducción.

■ **Efectos especiales increíbles:** salpicaduras, cristales, reflejos, humos, nubes de arena y tierra, etc.

■ **Física 3D con acelerones,** derrapes, trompos, saltos, roces, colisiones brutales, terrenos resbaladizos...

■ **Condiciones climatológicas y temporales variables:** mañana, mediodía, tarde, noche, lluvia...

■ Más de 20 trazados sobre **escenarios hiperrealistas.**

■ **Inteligencia artificial** reactiva y adaptativa: cada carrera es diferente.

■ **Grabación de repeticiones.**

■ **Juego en red local,** hasta ocho jugadores.

■ Incluye una **extraordinaria versión** para jugadores **sin tarjeta aceleradora.**

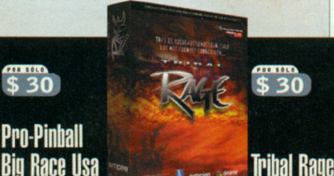

Campaña espacial y planetaria


Más de 30 tipos de unidades


Elige entre 4 imperios



RADICAL DRIVE ©1999 Dinamic Multimedia. Desarrollado por Grupo Xpiral





POR SÓLO $ 30 Fields of Fire



Se vino el 2000!

55 Juegos analizados por nuestros expertos para que sepas qué comprar este verano!

Quake III Arena, Unreal Tournament, Slave Zero, Toy Story 2, Gabriel Knight 3, Tomb Raider: The Last Revelation, SWAT 3, Interstate '82, Omikron, y muchísimos más!

NOTA DEL EDITOR

¡Felicitaciones, queridos lectores! Como están leyendo estas líneas debemos suponer que todas las profecías apocalípticas han fallado, y el mundo todavía sigue girando en una sola pieza (¡eso esperamos, tengan en cuenta que la revista entra en imprenta antes de fin de año!).

Para festejar este feliz encuentro, les hemos preparado un número súper especial con una cantidad impresionante de reviews, la mayor en la corta historia de nuestra revista, con todos los títulos de este comienzo de siglo, para que puedan elegir correctamente qué comprar en este verano. Por el otro lado, si chequean la Zona 3D encontrarán el regreso de uno de los personajes más queridos y solicitados por nuestros lectores. Creo que agregar más al respecto sería inútil.

También, y teniendo en cuenta la inmensa cantidad de pedidos en cartas y e-mails, les hemos preparado el preview de The Sims, una de las simulaciones más esperadas de Maxis, y como si fuera poco, un espectacular video en nuestro CD de este mes.

Y como nuestras frágiles mentes nunca descansan, y ante el aluvión de juegos de dudosa calidad que han hecho aparición en el mercado, nos hemos sentido en la obligación de generar una nueva sección llamada "El Lado Bizarro". Ver para creer...

¡Hasta el mes que viene!



NBA Live 2000

El mejor juego de básquet de la reconocida serie de EA Sports.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ENERO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Diego Bournot, Hernán Fernández, Daniel Herbón, Pablo Balut, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Mariano Firpo, Diego Vitorero, César Isola Isart, Martín Alonso

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

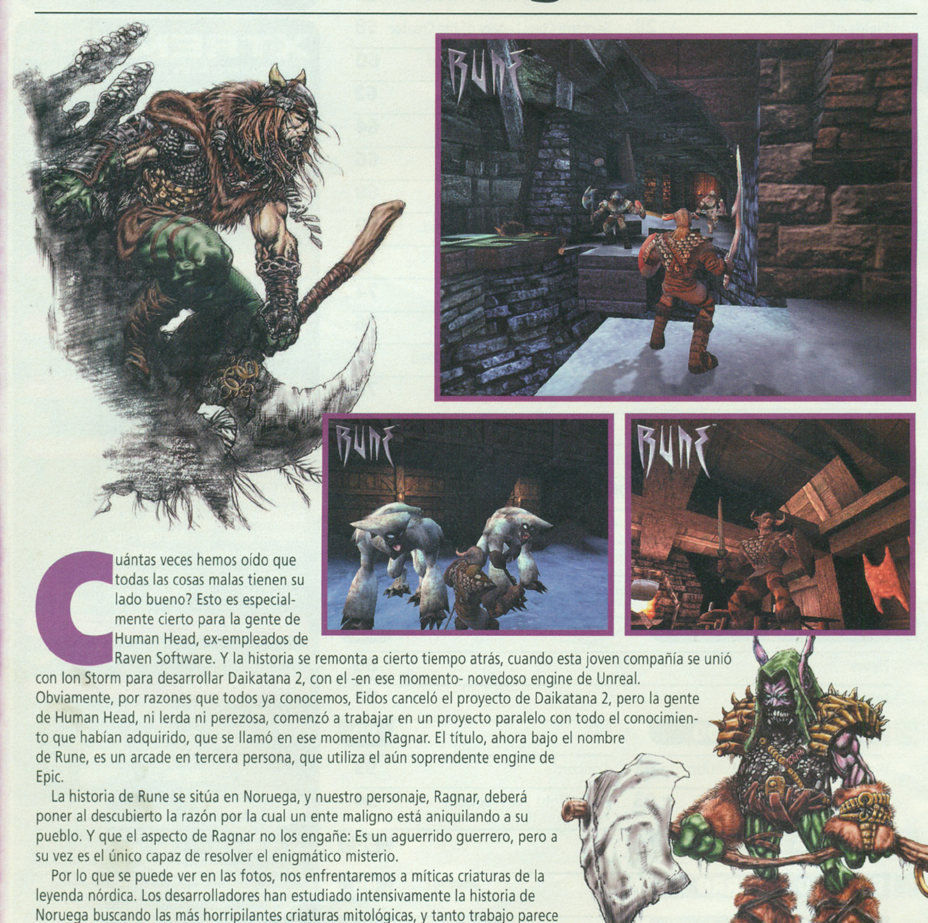
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Las runas de Ragnar



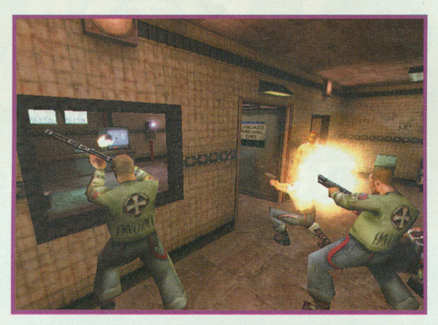
Cuántas veces hemos oído que todas las cosas malas tienen su lado bueno? Esto es especialmente cierto para la gente de Human Head, ex-empleados de Raven Software. Y la historia se remonta a cierto tiempo atrás, cuando esta joven compañía se unió con Ion Storm para desarrollar Daikatana 2, con el -en ese momento- novedoso engine de Unreal. Obviamente, por razones que todos ya conocemos, Eidos canceló el proyecto de Daikatana 2, pero la gente de Human Head, ni lerda ni perezosa, comenzó a trabajar en un proyecto paralelo con todo el conocimiento que habían adquirido, que se llamó en ese momento Ragnar. El título, ahora bajo el nombre de Rune, es un arcade en tercera persona, que utiliza el aún soprendente engine de Epic.

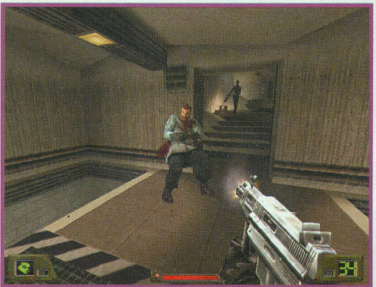
La historia de Rune se sitúa en Noruega, y nuestro personaje, Ragnar, deberá poner al descubierto la razón por la cual un ente maligno está aniquilando a su pueblo. Y que el aspecto de Ragnar no los engañe: Es un aguerrido guerrero, pero a su vez es el único capaz de resolver el enigmático misterio.

Por lo que se puede ver en las fotos, nos enfrentaremos a míticas criaturas de la leyenda nórdica. Los desarrolladores han estudiado intensivamente la historia de Noruega buscando las más horripilantes criaturas mitológicas, y tanto trabajo parece estar dando sus frutos. El juego será distribuido por G.O.D. en el invierno del 2000.

El soldado afortunado

Recibimos recién calentitas estas fotos de Soldier of Fortune, junto a otras que realmente no se pueden publicar, lo que demuestra que éste va a ser uno de los títulos más violentos en lo que arcades 3D se refiere. Para que se den una idea, las otras parecían sacadas de Cronica TV. Violencia y realismo tridimensional...











Protestas por Toy Story 2

Según nos enteramos recientemente, una buena cantidad de miembros de la comunidad hispana de Los Angeles (USA), consideran que el villano de sombrero, bigotes y la cinta con balas que cruza su pecho en el Toy Story 2, es un estereotipo hiriente y de muy mal gusto para la raza hispana.

Luego de la queja (en Santa Monica, California, cerca de las puertas de los cuarteles de Activision), la empresa Disney declaró que piensa remover este personaje en las copias futuras que se realizen del juego.

El personaje, que no aparece en la película, era uno de los tantos enemigos a los que los jugadores debían disparar para poder avanzar en los niveles del juego.

Así y todo, los protestantes consideran que Disney no ha hecho lo suficiente para poder resarcirse del agravio.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Problemas con el Ultima IX

Después de semanas de discusiones en los grupos de noticias en Internet, y las críticas de todo el mundo acerca de los bugs y problemas de velocidad de Ultima IX (para más detalles vean el review correspondiente en este mismo número), Origin anunció recientemente que pondrá a disposición de todos los usuarios registrados antes del 31 de Marzo un nuevo CD de instalación. Los compradores del título de Origin recibirán en su casa el nuevo CD. Esto se realizara "tan pronto se finalice el desarrollo y testeo de los patches y estemos satisfechos con los resultados", según palabras de los empleados de la compañía.

Origin no anunció la fecha exacta de la salida de este CD, pero los fans lo están esperando con los brazos abiertos, luego de sufrir tantos percances con el nuevo producto de Richard Garriot. Ni hablar de nuestro compañero Dan, que no ve la hora de que este CD llegue a sus manos.

Prohibiciones en Brasil

Después del desafortunado incidente en el que un "loquito" armado entró al cine de uno de los shoppings más importantes de San Pablo, e imitando a Duke Nukem mató a tres personas y dejó heridas a ocho, el gobierno del Brasil decidió prohibir seis conocidos títulos, que según ellos podrían ser los responsables de motivar a más dementes para que vuelvan a hacer este tipo de actos violentos que son realmente aborrecibles.

Los juegos que han sido alcanzados por el largo brazo de la ley brasilera son: Doom, Mortal Kombat, Requiem, Blood, Postal y obviamente Duke Nukem y se ha ordenado que todas las copias de estos títulos sean retiradas inmediatamente de los negocios.

Además de esto, parece ser que se multará con la suma de u$s 11.000 por día a todo aquel comerciante que no obedezca esta orden, y actualmente la justicia del país vecino está estudiando tomar este tipo de medidas con otros títulos más nuevos, lo que sin duda perjudicará a todos los aficionados que tienen todas sus neuronas funcionando... Una verdadera lástima.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Hidden & Dangerous: F.F.F.	Illusion / Take 2 Int.	Acción / Arcades	-
2	Quake III Arena	id Soft. / Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	-
3	Unreal Tournament	Epic / GT Interactive / Edusoft	Acción / Arcades	-
4	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra Studios	Acción / Arcades	-
5	Half-Life: Opposing Force	Valve / Sierra Studios	Acción / Arcades	-
6	Indiana Jones y la M. Infernal	LucasArts / Microbyte	Acción / Arcades	-
7	Rayman 2	Ubi Soft / Microbyte	Acción / Arcades	-
8	NBA Live 2000	EA Sports / Microbyte	Deportes	8
9	Tomb Raider: T. L. R.	Core / Eidos / Unisel	Acción / Arcades	-
10	FIFA 2000	EA Sports / Microbyte	Deportes	4

Otros dos que se demoran

Lamentablemente tenemos que comunicarles dos malas noticias. Qué se le va a hacer, es un trabajo sucio pero alguien lo tiene que hacer.

Primeramente, tenemos que anunciar la demora de la salida del arcade de Shiny: Messiah. El presidente de la compañía, Dave Perry, confirmó que el juego no podrá estar a tiempo para fines de Diciembre / Principios de Enero, ya que han surgido ciertos problemas de incompatibilidad con algunas placas de video, como se pudo ver en el reciente demo. Además, Perry y compañía aprovecharán la ocasión para realizar ciertos cambios pedidos a través de los e-mails de los jugadores.

Con suerte, en algún momento de este mes, o principios de Febrero, disfrutaremos como corresponde las aventuras de este simpático muchachito alado.

Por el otro lado, otro título de esos que se vienen prometiendo hace lustros y parece nunca hacerse realidad se demorará nuevamente (¿cuántas veces van?).

¿A que no adivinan de qué título estamos hablando? ¡Sí! Obviamente de la ópera prima de John Romero: Daikatana.

John Kavanagh, vocero de Ion Storm (parece que nuestro pelilargo amigo ya no quiere dar más la cara por verguenza) dijo que después de mucho esfuerzo, han llegado a un punto en el cual pueden decir que el Daikatana se ha convertido en un gran juego. Desafortunadamente, ya están llegando tarde a la fecha pactada (fines de Diciembre), pero como lo que realmente importa es la calidad del producto, el juego no verá la luz hasta Enero / Febrero, con suerte. Obviamente pide disculpas a los usuarios que esperaban ansiosamente el juego, pero Ion Storm quiere que sepan que para la compañía es importante afianzarse como un desarrollador serio (?) dentro de la industria.

La verdad es que con tanta cháchara, este muchacho podría dedicarse a la política...



La ópera prima de John Romero parece no estar nunca completa. Por lo que se puede ver en la foto, el juego prometía, pero si se sigue demorando tanto lo va a tener que terminar de programar el hijo de Romero...

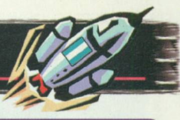
FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Verano 2000
Allegiance	Microsoft	Otoño 2000
American McGee's Alice	EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Verano 2000
Asheron's Call	Turbine / Microsoft	Verano 2000
Baja 1000 Racing	Red Orb	Verano 2000
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Verano 2000
Battlezone 2	Pandemic Studios	Verano 2000
Beneath	Activision	Verano 2000
Black & White	Lion Head	Verano 2000
Canal Soccer 99	Infogrames	Verano 2000
Civilization III	Firaxis / Hasbro	Primavera 00
Comanche 4	Novalogic	Verano 2000
Creatures 4	Mindscape	Verano 2000
Creatures Adventures	Mindscape	Verano 2000
Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Daikatana	Ion Storm / Eidos Interactive	Verano 2000
Dark Reign 2	Activision	Verano 2000
Deus Ex	Ion Storm	Otoño 20000
Diablo II	Blizzard	Verano 2000
Duke Nukem Forever	Apogee / 3D Realms	???
Earthworm Jim 3	Interplay	Verano 2000
Expert Pool	Psygnosis	Verano 2000
Extreme Warfare	Red Orb	Verano 2000
Felony Pursuit	THQ	Otoño 2000
Fighter Duel 2	Ocean	Verano 2000
Fighter Legends	Jane's/EA	Verano 2000
Final Countdown	Impact	Verano 2000
Flanker 2.0	SSI	Verano 2000
Force Commander	LucasArts	Verano 2000
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 2000
Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 2000
Gabriel Knight 3	Sierra	Verano 2000
Giants	Interplay	Verano 2000
Halo	Bungie	Primavera 2000
Harpoon 4	SSI	Verano 2000
High Heat 2001	3DO	Otoño 2000
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Verano 2000
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Verano 2000
Knockout Kings	EA Sports	Verano 2000
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Verano 2000
Messiah	Shiny / Interplay	Verano 2000
Need for Speed: Motor City	EA	Verano 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2000
Nox	Westwood	Verano 2000
Omikron	Eidos Interactive	Verano 2000
Oni	Bungie	Verano 2000
Phantom Ace	Virgin	Verano 2000
Pharaoh	Impressions / Sierra	Verano 2000
Prey	Apogee / 3D Realms	Verano 2000
Rayman 2	Ubi Soft	Verano 2000
Reach for the Stars II	Microsoft / SSG	Verano 2000
Revolution	Fenris Wolf / GT	Verano 2000
Rising Sun	Talonsoft	Verano 2000
Screamer 3	Virgin	Verano 2000
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Verano 2000
Shogun: Total War	EA	Verano 2000
Skies	SegaSoft	Verano 2000
Slave Zero	Accolade	Verano 2000
Squad Leader	Big Time / Avalon Hill	Verano 2000
Soldier of Fortune	Activision	Verano 2000
StarCon	Accolade	Verano 2000
Starship Troopers	MicroProse	Verano 2000
Star Trek: First Contact	Microprose	Verano 2000
Swords & Sorcery	Westwood	Verano 2000
Tachyon	Novalogic	Verano 2000
Team Fortress II	Valve / Sierra	Verano 2000
The Sims	Maxis / EA	Verano 2000
Thief II: The Metal Age	Looking Glass / Eidos	Verano 2000
Tomorrow Never Dies	MGM	Verano 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Ultima: Ascension	Origin / EA	Verano 2000
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 2000
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Verano 2000
Werewolf	ASC Games	Verano 2000
Wheel of Time	GT / Legend	Verano 2000
Wild, Wild West	SouthPeak	Verano 2000
Wings of Destiny	Psygnosis	Verano 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2000
X-Com Alliance	Microprose	Verano 2000

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.

Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías





UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
NBA Live 2000	Deportes	EA Sports	Microbyte
Slave Zero	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft
Rally Championship 2000	Simuladores	Magnetic Fields	Centro Mail
Rayman 2	Acción / Arcades	Ubisoft	Microbyte
Interestate 82	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Flight Unlimited 3	Simuladores	Electronic Arts	Microbyte
Tomb Raider: The Last Rev.	Acción Arcades	Eidos	Unisel
Sim Theme Park	Estratégicos	Bullfrog / EA	Microbyte
Planescape Torment	Aventuras / RPG	Interplay	Tele Opción
Wheel of Time	Acción / Arcades	Legend / GT	Edusoft
PCFútbol 2000	Deportes	Dinamic	Centro Mail
Earthworm Jim 3D	Acción / Arcades	Shiny	Edusoft
Battlezone 2	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
PC Atletismo	Deportes	Dinamic	Centro Mail
Trick Style	Acción / Arcades	Acclaim	Microbyte
Army Men: Toys in Space	Acción / Arcades	3DO	Tele Opción
Atlantis 2	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
Messiah	Acción / Arcades	Shiny	Edusoft
Mig Alley	Simuladores	Dinamic	Centro Mail
Might & Magic VII	Aventuras / RPG	3DO	Tele Opción
Le Mans 24 HS	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft
Fausto	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
Klingon Academy	Simuladores	Interplay	Tele Opción

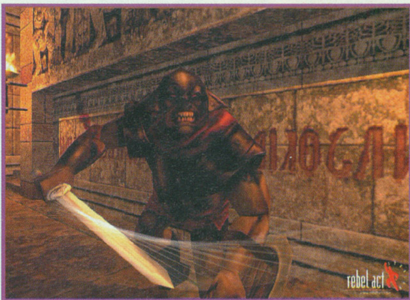
Nuevas imágenes de Blade

Y parece que este es el mes de los arcades en tercera persona, con gráficos que nos dejan sin habla. En esta ocasión estamos viendo imágenes de Blade, que para los desmemoriados es un juego de acción / RPG en el cual podremos controlar cuatro personajes: Un enano (que podemos vislumbrar a nuestra derecha bajando las escaleras hacia el living del castillo, buscando tal vez un aperitivo, para luego ver la mesa totalmente saqueada por los invitados), una amazona, un bárbaro y un caballero, que deberán recorrer un gigantesco mundo incluyendo pueblos, valles, frondosos bosques, castillos, y hasta templos aztecas.

Como pueden ver en las fotos, la gente de Rebel Act Studios está haciendo un trabajo maravilloso con el juego, que posee un engine que ya es el comentario de muchos medios en todo el mundo.







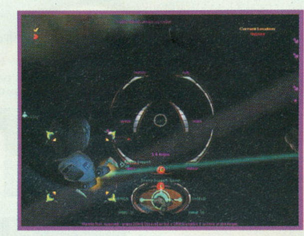
Microsoft presentó a Allegiance, su nuevo simulador de combate espacial

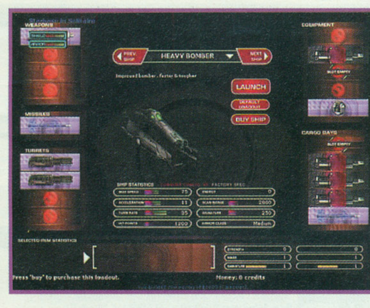
Recientemente la todopoderosa Microsoft mostró las primeras imágenes de uno de sus más ambiciosos proyectos para este año.

En esta oportunidad, los muchachos de Bill han decidido meterse de lleno en el género de los simuladores espaciales como Freespace 2 y similares.

A diferencia de otros títulos de este tipo, Allegiance será un juego únicamente "Multiplayer" y combinará la acción, con elementos más típicos de juegos de estrategia como los Battlezone.

Este juego ofrecerá una amplia variedad de modos de juegos muchas de las cuales (Deathmatch, Capture the Flag, Cooperative, etc.) ya son bastante conocidas en arcades 3D de la onda de Quake III.





La acción de Allegiance se desarrollará en varias "arenas" espaciales formadas por varios sectores, en las que podrán participar más de 200 jugadores por red, módem o Internet.

Uno de los detalles más llamativos de este juego es que según parece los jugadores podrán formar diferentes alianzas y compartir su tecnología con sus compañeros, además, cuando decidan unirse tendrán la posibilidad de nombrar a un líder, que será el encargado de tomar las decisiones estratégicas y de construir nuevas bases y estructuras para que los de su grupo puedan establecerse.

De acuerdo con los comentarios de los responsables de este proyecto, los líderes de cada equipo podrán ver la acción en un gigantesco mapa 3D, en el que podrán asignar las unidades que dedicarán a conseguir recursos y también se harán cargo de asignar unidades para el ataque y la defensa.

Por lo que sugieren estas especificaciones y si Allegiance sale tal y como están prometiendo, parece que estaremos ante una especie de Homeworld que se verá como Freespace 2, con una impresionante gama de posibilidades para jugar en "Multiplayer", pero hasta el momento esta es toda la información que Microsoft dió a conocer, así que en cuanto tengamos más novedades se las vamos a hacer llegar.

Lara está cada vez más cerca de la pantalla grande

Si bien parecía que el proyecto de hacer una película (y tal vez varias) basada en la saga de los Tomb Raider se había quedado estancada, algunos días atrás, la compañía Paramount Pictures anunció que estaban a punto de llegar a un acuerdo con el Sr. Simon West (director de películas como Con Air y The President´s Daughter), para que sea el encargado de dirigir la versión cinematográfica de la conocida aventura.

Lo único que todavía no se dió a conocer es el nombre de la exhuberante joven que tendrá que interpretar a la intrépida exploradora y hacer babear a todos los espectadores al mismo tiempo, sin duda una difícil tarea ¿no?

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Infogrames sigue comprando

Tal parece que la gente de Infogrames no se conforma con poco y cada vez son más y más las compañías americanas que pasan a formar parte de sus filas.

Esta vez, la nueva incorporación es la división americana de la conocida firma GT Interactive, que actualmente estaba reduciendo sus costos y de paso su personal, para no perder plata.

En este caso Infogrames tuvo que poner la friolera de 135 palitos verdes y con esta compra se convierte en una de las compañías dedicadas al entretenimiento más grandes del mundo.

Gracias a este acuerdo, todos los equipos de desarrollo de esta división de GT Interactive, entre los que se encuentran grupos bastantes conocidos como: Humongous Entertainment, Cavedog, Single Trac y Reflections, se convertirán en miembros del cada vez más grande staff de Infogrames... ¿quiénes serán los próximos en caer ante los billetes del gigante francés?

Final Fantasy VIII, pasa para Enero

La división americana de Square anunció hace un par de días que la fecha definitiva para el lanzamiento de la versión de PC de Final Fantasy VIII será el 25 de enero de este año.

De acuerdo a lo que se anunció, ésta versión incluirá un mini-juego llamado Chocobo World y según parece, en poco tiempo más se pondrá una versión especial de este mini-juego, para que todos los aficionados del universo de Final Fantasy puedan bajarlo de su página en Internet www.ff8-pc.com.

Actualmente la gente de Square se encuentra trabajando en los últimos retoques de esta espectacular aventura, para hacer que el soporte para placas aceleradoras 3D ofrezca una variedad tan amplia como sea posible.

Los comentarios hechos por Square aseguran que el lanzamiento de este juego no será postergado más allá de Enero, así que si todo sigue como hasta ahora, muy pronto vamos a poder disfrutar de la que hoy por hoy es una de las aventuras más alucinantes del mundo de las consolas.



Para poder utilizar la interface gráfica de estos CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface de los CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



el destacado del CD:

Quake III Arena

Compañía / Distribución: Id Software / Activision / Tele Opción
Género: Acción / Arcades
Espacio requerido en el HD: 48 MB
Descripción: Sin la menor duda uno de los títulos más esperados por todos aquí en la editorial y supongo que como nosotros debe haber muchos más ¿no?
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Open GL



Final Fantasy VIII

Compañía / Distribución: Squaresoft / Electronic Arts / Microbyte
Género: Aventuras / RPG **Espacio requerido en el HD:** 75 MB
Descripción: Llega la versión para PC de uno de los juegos de rol más alucinantes del mundo de las consolas
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



C & C: Tiberian Sun

Compañía / Distribución: Westwood / EA/ GTC Ribbon
Género: Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 71 MB
Descripción: NODs y GDI vuelven a enfrentarse en la continuación de la conocidísima saga de los Command & Conquer
Req. Mínimos: P233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Gabriel Knight 3

Compañía / Distribución: Sierra
Género: Aventuras / RPG **Espacio requerido en el HD:** 60 MB
Descripción: La tan esperada tercera parte de esta espectacular serie de aventuras finalmente está entre nosotros
Req. Mínimos: P166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Interstate '82

Compañía / Distribución: Activision / Tele Opción
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 75 MB
Descripción: La continuación de Interstate '76 llega para tratar de repetir el éxito que tuvo su antecesor
Req. Mínimos: P233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Crusaders of Might and Magic

Compañía / Distribución: 3DO / Tele Opción
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 35 MB
Descripción: Un aventura al mejor estilo Tomb Raider, pero ambientada en la época medieval
Req. Mínimos: P166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Boarder Zone

Compañía / Distribución: Infogrames / Edusoft
Género: Deportivos **Espacio requerido en el HD:** 87 MB
Descripción: Para todos los fanáticos del Snow Board llega uno de los mejores títulos basados en este deporte
Req. Mínimos: P166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



FIFA 2000

Compañía / Distribución: EA Sports / Electronic Arts / Microbyte
Género: Deportivos **Espacio requerido en el HD:** 42 MB
Descripción: Este es un demo únicamente subtitulado en castellano y ocupa menos espacio al instalarse que el demo anterior
Req. Mínimos: P233 Mhz, 32 MB RAM, Direct 3D



1602 A.D.

Compañía / Distribución: Sunflowers / GT Interactive / Edusoft
Género: Aventuras / RPG **Espacio requerido en el HD:** 41 MB
Descripción: Un juego de estrategia en tiempo real, que incorpora algunos elementos típicos de títulos como Civilization II.
Req. Mínimos: P 100 MHz, 16 MB RAM, Direct X



Killer Loop

Compañía / Distribución: Crave Entertainment
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 30 MB
Descripción: Un juego de carreras futurista con un estilo bastante similar al de Dethkarz.
Req. Mínimos: P 166 MHz, 16 MB RAM, Direct 3D



Tomb Raider: T.L.R. The Times Demo

Compañía / Distribución: Eidos Interactive / Unisel
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 43 MB
Descripción: Un nuevo nivel de la última aventura de Lara Croft. No incluido en el juego. Imperdible. También incluye 2 minijuegos.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



SWAT3: Close Quarters Battle

Compañía / Distribución: Sierra
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 47 MB
Descripción: Sierra nos ofrece la oportunidad de formar parte de uno de los escuadrones especiales más famosos del mundo.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Swedish Touring Car Championship

Compañía / Distribución: Digital Illusions
Género: Simulador **Espacio requerido en el HD:** 34 MB
Descripción: Un simulador de rally con muy buenos gráficos, de los creadores del Motorhead.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

Otros demos, add-ons y patches

Demos:
Star Trek: Hidden Evil
Nerf Arena Blast
Jetboat Super Champs

Add-Ons:
Liga Argentina para FIFA 2000
Mapas para HL: Opposing Force
Nuevos Skins para Quake III Arena
Nuevo mapa para Unreal Tournament

Patches:
Command & Conquer: Tiberian Sun (v1.17)
Driver (v 2.0)
Falcon 4.0 (v 1.08)
Rainbow Six: Rogue Spear (v 2.05)
Septerra Core (v 1.01)
Shadow Company (v 1.31)
Spec Ops 2 (v 1.1.1)
Unreal Tournament (v 4.02)

Y como si todo esto fuera poco, los videos de: **The Sims** y **Le Mans 24**, los últimos drivers para las placas con chips TNT / TNT2, un nuevo y completísimo browser para Internet similar al Netscape llamado Neoplanet y la versión más reciente de Direct X (7.0a). No se olviden de ver la historieta que acompaña al Gabriel Knight 3 con el Acrobat Reader 4, que está en este CD.





7 ALMAS HAN SIDO TENTADAS
7 ALMAS VAN A SER CONDENADAS,
7 ALMAS DEBEN SER SALVADAS...
ADEMAS DE LA TUYA.

UN GRAN JUEGO DE AVENTURA E INVESTIGACION EN SIETE EPISODIOS CONDUCIDOS POR EL MAS SEDUCTOR DE LOS PRESENTADORES: EL MISMO MEFISTO.

TERROR, FANTASIA, HUMOR Y PASION EN LOS ESCENARIOS DE LOS ESTADOS UNIDOS DE LOS AÑOS 20 A LOS 60.

PERSONAJES MODELADOS Y ANIMADOS CON LAS ULTIMAS TECNICAS DE ANIMACION 3D.







ERES PEQUEÑO SERPIENTE, UN JOVEN CAZADOR. VIVES UNA VIDA SENCILLA Y NO HAY NADA QUE PUEDA PERTURBARTE. O SI? DURANTE UNA PARTIDA DE CAZA SERAS TESTIGO CASUAL DEL ASESINATO DE UN NOBLE, EL CUAL TE SUMINISTRARA ANTES DE MORIR UNA MISTERIOSA INFORMACION QUE NUNCA DEBERIAS HABER ESCUCHADO... LOS SOLDADOS TE ACUSAN DEL ASESINATO, DE UN CRIMEN QUE TU NO COMETISTE.
TU DESTINO SE ESTA TAMBALEANDO Y LA SUERTE DE TODO EL IMPERIO AZTECA ESTA EN TUS MANOS, SOLO EN LAS TUYAS.





Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.



En software original exija esta etiqueta

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427) - Tel: 4553-7510
Fax: 4553-3520 - e-mail: ventas@centromail.com.ar

FICHA TECNICA

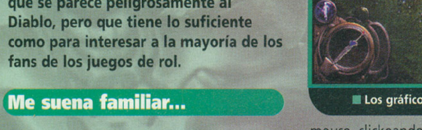
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood Studios / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.westwood.com
FECHA DE SALIDA: Enero del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventura / RPG

Nox

El nuevo título de Westwood competirá directamente con las nuevas hordas endiabladas de Blizzard

Por Martín Varsano

Después de estar inmerso mucho tiempo en este apasionante mundo (el de los videojuegos), uno cree saber casi todo acerca de los títulos que las compañías van a lanzar, pero así y todo de vez en cuando alguna que otra empresa nos sorprende con un juego inesperado, de esos que no nos imaginamos dentro del estilo que suelen producir. Esa fue nuestra experiencia en el último E3 al acercarnos al stand de Westwood (ahora parte de Electronic Arts), y ver a Nox, un juego que se parece peligrosamente al Diablo, pero que tiene lo suficiente como para interesar a la mayoría de los fans de los juegos de rol.





Los gráficos de Nox están a la altura de los de Diablo II, con unos efectos sorprendentes.

Me suena familiar...

A simple vista el Nox parece un mero clon del Diablo II -gráficamente se parecen mucho, y hay que reconocer que ambos tienen una calidad gráfica indiscutible-, y otros parámetros los asemejan, como por ejemplo el control de nuestro personaje vía mouse, clickeando hacia donde nos queremos mover, o apuntando a nuestros enemigos, pero ahí se terminan las similaridades. Y donde el Nox brilla realmente es en sus opciones Multiplayer, de las cuales hablaremos a continuación, porque sin duda son el plato fuerte de este nuevo juego de rol.



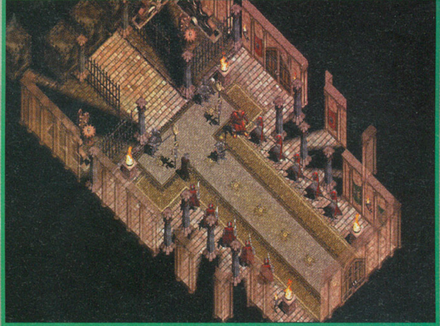
Caíste en mi trampa!

En el Diablo, la participación Multiplayer se limitaba principalmente a partidos cooperativos, en donde nos reuníamos con un par de amigos para sacudir algún que otro dungeon. Existía la posibilidad de atacar a nuestros compañeros desclickeando el ícono de las espadas, pero esto servía solamente para darle una paliza a algún caracter de nivel inferior, nada que nos emocionara demasiado.

Pero en el Nox las cosas serán bien diferentes, ya que el juego incorpora capacidades Multiplayer similares a los clásicos arcades 3D como Quake o Half-Life, con opciones ya conocidas por todos como "Capture the Flag" o "King of the Hill", y otras menos famosas, como una a la que los desarrolladores han puesto el singular nombre de "Hot Potato", algo así como una mancha en donde nos pasaremos una calavera infectada, que eventualmente mata al poseedor.

Pero lo más interesante de los encuentros para varios jugadores es la posibilidad de colocar hechizos en forma de trampas en los diferentes niveles, pudiendo setear una cadena de spells para que se activen en el momento que uno de nuestros adversarios pise la trampa. Para que se den una idea

más cabal de lo mortal que puede ser, imagínense colocar un hechizo de Hold, para detener a nuestra víctima; luego castear un golem de piedra, que procederá a golpear a nuestro adversario sin tregua, y si todavía le quedan ganas de pelear (cosa que dudamos mucho) un poderoso rayo le quitará lo que le quede de valiente. Por este motivo habrá que andar con mucho cuidado en la tierra de Nox...



The Wizard of Oz

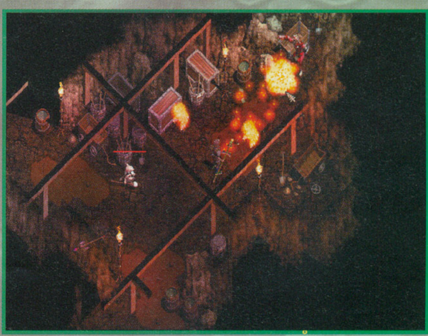
En los partidos Multiplayer, al igual que en el modo para un solo jugador, podremos elegir tres personajes básicos, que son:

- **Fighter:** El personaje más elegido por los que gustan de armar terribles bataholas. No será demasiado inteligente, pero a la hora de los bifes no hay quién lo supere. Obviamente, cuenta con una gran cantidad de armas, incluyendo espadas, hachas, armaduras y otros chirimbolos.
- **Conjurer:** El conjurador generalmente no participa directamente en las lizas, sino que tiene como costumbre mandar a sus esbirros para que hagan el trabajo sucio. La única desventaja que posee, además de su implícita debilidad física, es que según su nivel tiene ciertas limitaciones en el número de servidores que puede generar. No tiene tantos hechizos ofensivos como el Wizard, pero así y todo es un adversario de temer.
- **Wizard:** Obviamente es el personaje más poderoso, pero a su vez el más débil, por lo cual no es conveniente que se cruce con sus adversarios. Igualmente, el mago es el caracter indicado para quienes gustan enviar a sus enemigos al medio de un pozo de lava, con un hechizo de teletransportación. Su fuerte son los conjuros ofensivos, que van a hacer correr a más de uno.

Como pueden ver, los personajes de Nox son realmente atractivos, y por lo que se puede ver en su modo Multiplayer, seguramente atraerá a los seguidores de otros títulos, que no tienen tantas características interesantes para este modo de juego. Aún nos queda ver si la aventura para un jugador es tan prometedora como el resto, pero estamos casi seguros que Nox va a ser una bendición para todos los seguidores del género, que nunca parecen tener suficiente.







FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Enero / Febrero del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

The Sims

Nuestros pequeños amigos computarizados cobran vida

Por Martín Varsano

De vez en cuando, un programador de esos que solemos llamar "visionarios" llega con una idea novedosa que sorprende a todos de una manera inesperada. Ese es el caso de Will Wright, el genio detrás de toda la serie SimCity, que ahora nos está preparando uno de los juegos estratégicos más ambiciosos que alguna vez ocupe nuestros preciados rígidos ¿Quieren saber en más detalle de qué se trata The Sims? Entonces vengan con nosotros a este vecindario virtual, y conozcamos juntos a nuestros nuevos vecinos...

Y cuando decimos "ambicioso" estamos hablando de algo más grande que la vida misma. Un proyecto que haría sonrojar a cualquiera de los otros títulos de Maxis, por lo gigantesco de su escala. Aunque todo se vea resumido a la vida de 10 casas en una manzana. Cualquiera que sea padre de familia (o uno de los integrantes, y esté más o menos al tanto de lo que ocurre en la casa), sabrá que no es nada fácil manejar un hogar, trabajar, conocer gente nueva (y amigable), salir de vez en cuando los fines de semana para paliar la rutina laboral, y además comprar los muebles adecuados para esa fiesta tan esperada... Nada fácil, amigos.



Del programa de arquitectura a los buenos vecinos

La historia de la creación de este The Sims se remonta a siete años atrás, cuando Will (vamos a ponernos en confianza) vislumbró el potencial que tendría realizar una comunidad virtual más intima, en donde se pudiera interactuar de manera más personal con sus habitantes. La idea se le ocurrió luego de notar la popularidad de los programas que permiten diseñar casas, pero fue más allá, imaginando que los jugadores podrían querer modificar todo lo que se encuentra dentro de una casa, incluyendo a sus habitantes, muebles, sin una misión predeterminada, solamente viendo de qué manera se desarrollaba la vida de nuestros Sims. La idea se había puesto en práctica anteriormente en la vieja Commodore 64 con el clásico "Little Computer People", pero en esta ocasión Will planeó algo mucho más grande...



Mi casa es la más linda

Bueno, pero después de tanta introducción, seguramente se estarán preguntando cómo es la mecánica del juego... Bastante sencilla, al igual que los anteriores productos de Maxis. Cuando comienza el programa estaremos en un barrio compuesto por diez casas (chiquito pero simpático). Nuestro primer trabajo será crear nuestra familia para luego asentarlos en el barrio. Y aquí pueden dar rienda suelta a su imaginación, ya que se puede combinar todo tipo de personas, ideando familias de las llamadas "tradicionales" (padre, madre y dos hijos de conducta intachable, por ejemplo), o lo que nuestra torcida imaginación prevea. El chiste del juego es que se pueden seleccionar el tipo de color de piel de nuestros Sims, el sexo (sólo masculino y femenino, sin los intermedios), la apariencia (rostro, cabello) y hasta la personalidad, con opciones como la cordialidad o pulcritud para ciertas tareas. Como pueden ver, con estos parámetros la cosa puede ser bien variada,







para contentar hasta a el más exigente jugador.

Luego de hacer nuestra "familia Brady", llega el tiempo de buscar el hogar dulce hogar. Se puede construir prácticamente cualquier cosa con una interface súper amigable, con la cual podremos disponer la orientación de los cuartos en cuestión de segundos. Si no tenemos ganas podemos introducirnos en alguna de las casas ya fabricadas por el programa, con lo cual será más sencillo elegir los muebles. Pero ojo, que no se nos vaya la mano con las chucherías lujosas en nuestros primeros partidos, ya que probablemente el dinero vuele como por arte de magia. Y lamentablemente el contante y sonante no se encuentra debajo de las piedras en The Sims, sino que hay que ganárselo con mucho trabajo.

Mi esposo el rockanrolero

En el juego existen 10 tipos de carreras que a su vez se subdividen, cubriendo de esta forma desde las más extrañas ocupaciones, como ser una estrella de rock, o un valiente astronauta. Todo es posible en The Sims. Obviamente, no comenzaremos siendo el capo de tutti capi (también se puede elegir el camino de la delincuencia), sino que un simple ayudante de baja categoría. Si hacemos las cosas bien seremos recompensados con ascensos, por lo que el dinero entrará a caudales, y de esta forma podremos hacer esas compras tan deseadas, como por ejemplo la mesa de pool para el living que nos tiene locos.

Pero no todo es trabajo en la vida de un Sims. Es más, los programadores recomiendan organizarle a nuestra familia reuniones con los vecinos, para que se puedan divertir un poco. Y por supuesto no puede faltar un elemento básico en toda familia que se precie: El teléfono. Con el podremos organizar las festicholas, conseguir trabajo, y si nos agarra el hambre a la medianoche mientras vemos nuestra película favorita, pedir una pizza de pepperoni para completar una velada inolvidable. Y la cosa es tan real que luego de semejante engullida, hay que ordenarle a nuestros habitantes virtuales que limpien un poco, sino en poco tiempo convertirán su casa en un lugar detestable, algo así como la Editorial los viernes a la noche, luego de que nos juntamos a jugar dejando las sobras de comida encima de los monitores. También se puede contratar una mucama, pero si no nos da el presupuesto vamos a tener que ponernos el delantal...

Y después del trabajo y la diversión, ¿qué más se puede pedir? Tal vez encontrar nuestra media naranja (en el caso de que no estemos casados) en alguna ocasional vecina. Sí, esa a la cual silban los trabajadores de la obra de enfrente podría ser nuestra próxima presa. Tal vez con un poco de buenos modales y mucha dedicación, podremos conseguir nuestro objetivo, y dejar de ser el soltero nerd de la cuadra. Muchos de los lectores emiten mensualmente sus quejas porque las mujeres no dicen presente en el mundo de los videojuegos, tal vez podamos encontrar en The Sims la chica virtual de nuestros sueños, que nos haga frente en un encuentro Deathmatch sin que se le corran las medias.

La historia sin fin

Y podríamos seguir comentando miles de opciones que quedaron en el tintero, como por ejemplo la posibilidad de bajar de internet muebles todas las semanas de www.maxis.com, o modificar la ropa y rostro de nuestro Sim para que haya una comunión entre lo virtual y lo real, o tal vez modificaciones en la vivienda para la llegada de nuestros vástagos... Como pueden ver, las posibilidades son casi infinitas en este súper Tamagotchi, que seguramente nos insumirá muchas horas de nuestro tiempo (según los programadores, necesitaremos algo así como 100 horas para que nuestro Sim llegue a ser un personaje importante en el barrio). Lo que nos queda por ver, cuando el producto esté disponible en Febrero, es si Will Wright fue capaz de hacer su sueño realidad, y de rebote hacer felíz a miles de jugadores en todo el mundo, que quieren practicar lo buenos que serán cuando sean astronautas, o políticos...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Looking Glass / Eidos / Unisel
INTERNET: www.eidos.com
FECHA DE SALIDA: Febrero / Marzo del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Thief 2: The Metal Age

Esconderse es bueno, y además alarga la vida útil de los ladrones

Por Martín Varsano

El concepto era arriesgado: Buscar que los jugadores de un arcade en primera persona no quisieran enfrentarse con todo el que se les cruzara (como ocurre comúnmente con el 99% de este tipo de juegos), sino encontrar la manera adecuada de escabullirse, pasando desapercibido. La idea sonaba prometedora, y bajo ese concepto nació el Thief: The Dark Project.

Tenemos que reconocer que cuando el Thief llegó a la Editorial, no sabíamos bien a lo que nos estábamos enfrentando. Era un arcade 3D en primera persona, eso se podía notar a los pocos minutos de jugarlo, pero su mecánica era radicalmente diferente a lo que todos conocíamos. ¿Un ladrón, sólo armado con un cuchillo y un arco, que debía meterse en las casas de otros para hacerse de un suculento botín, pero que si veía aproximarse a los guardias prefería huir para no tener que enfrentarse con gente que indudablemente llevaba las de ganar? Hay que reconocer que Looking Glass había apostado en grande a la idea, pero como temían que la respuesta del público (y la prensa) no fuera positiva, agregaron algunos elementos de aventura y acción, como para dejar a todos contentos. Pero la crítica enloqueció con el título, y los jugadores compraron masivamente el Thief, convirtiéndolo en un éxito de ventas. Con ese as en la manga, Looking Glass se dispuso a generar la segunda parte.



Jugar a las escondidas

Según los programadores, su idea es llevar la experiencia de pasar desapercibido al siguiente nivel. En el final del primer juego, los Hammerites, una facción religiosa, era atacada por los Trickster, un grupo pagano. Obviamente todo esto era un caos, y ahí es donde entra en escena el sheriff Gorman Truart, pero lamentablemente en vez de instaurar el orden y la paz, nuestro amigo Gorman tiene en mente ejecutar unos planes bastante macabros: Su idea del orden es hacer desaparecer a todos los pobres e indeseables de la ciudad, y como si fuera poco, nos quiere a nosotros seis metros bajo tierra. Todo un caos, que obviamente podemos aprovechar. Y como si fuera poco, un sector de los Hammerites han dejado la secta para comenzar una nueva, llamada los Mechanist. El nuevo grupo continúa con su devoción por la tecnología, pero al parecer la tienen mucho más clara armando aparatejos. Todo esto tiene un lado malo para nuestro "héroe", ya que los Mechanist están ligados con el sheriff, por lo tanto la ley en esta ocasión tendrá los más variados chiches para complicarnos la vida.



¡Wicky Wicky Wild!

La nueva secta brindará al Thief 2 una gran cantidad de artilugios que se parecen bastante a los que tuvimos oportunidad de ver en la malograda "Wild Wild West". O sea, tecnología "bizarra" en un mundo no tecnológico. Muchas de estas creaciones recorrerán incansablemente las ciudades, atacándonos con bolas de fuego, cámaras de seguridad que vigilarán todos nuestros movimientos, y poderosos sistemas de ilumi-

nación. Pero a no desanimarse, que este alarde tecnológico tendrá impacto sobre nuestro arsenal: Ahora contaremos con unas flechas que tienen adicionada una cámara, por lo que podremos disparar a ciertos lugares para luego ver lo que ocurre, sin tener que arriesgar nuestra preciosa anatomía en el intento. Con esta nueva arma se puede vigilar el movimiento de la guardia, y calcular de esa forma cuándo deberemos atacar sin ser vistos.

A pedido de los fans del primer juego, los programadores han adicionado una





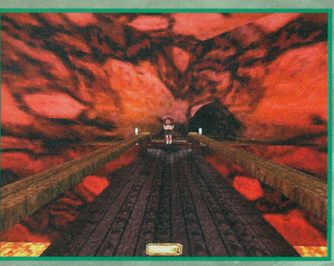
bengala, para poder de esta forma iluminar los lugares más remotos. También se están discutiendo otras futuras incorporaciones (como por ejemplo una poción que permita a Garret saltar a lugares antes inalcanzables sin lastimarse), pero lo que Looking Glass tiene en claro es que quiere que nuestro ladronzuelo sea un mejor ladrón, y no transformarlo en una máquina de guerra.

Robarle a los que más tienen

El juego original tenía unas misiones realmente impresionantes, por lo que ahora es todo un desafío superarlas. Anteriormente uno debía entrar a una casa para robar ciertos objetos de algún acaudalado personaje, pero las cosas van a ser un tanto diferentes en el Thief 2 ¿Quieren saber cómo? Bien, vamos a contarles lo que hemos averiguado.

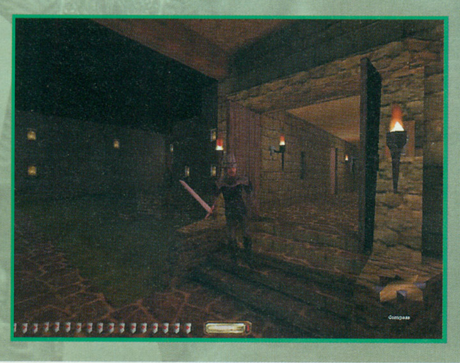
En una de las misiones deberemos entrar a un banco de noche, descifrar el código de la caja fuerte para luego quedarse con el contenido de las cajas de seguridad. Pero no todo es dinero en la vida, amigos, así que no se extrañen si más adelante Garret tendrá que incriminar a uno de los secuaces del sheriff, por lo que intentará introducirse dentro del cuartel general de Policía, robar evidencia "incriminatoria", para luego plantarla en las barracas de los esbirros de Gorman. Esto, que parece sencillo, va a ser un dolor de cabeza para muchos, ya que es primordial que no nos vea absolutamente nadie en toda la misión, de lo contrario el incriminado podría presentar testigos de que fue "trampeado". Como pueden ver, todo un desafío.

Y si piensan que la cosa viene fácil, déjennos contarles lo que a nuestro parecer puede ser una de las misiones más complicadas de Thief 2: Tendremos que infiltrarnos en una instalación fuertemente custodiada, encontrar a una persona que patrulla la zona con dos guardaespaldas y secuestrarlo. Todo esto buscando la forma de burlar la seguridad del lugar y de los guardaespaldas del muchacho. Pero la cosa no termina ahí, ya que luego deberemos escapar con el cuerpo de nuestro inerte captivo. Como mencionamos anteriormente, en este nuevo producto Looking Glass busca llevar el concepto de "esconderse como una rata" hacia nuevos niveles.



¿Redecoraste tu casa?

Otro aspecto que va a mejorar de manera indudable es el gráfico, con texturas de 16 bits, o sea 64.000 colores contra los 256 del primer Thief. Eso hará que las texturas sean más vívidas. Para ese fin, a uno de los artistas de la empresa le arruinaron las vacaciones haciéndole sacar 2.500 fotos de paredes y pisos europeos. El tipo no tiene la menor idea de a qué lugar fue, pero lo que está seguro es que se ha convertido en un experto en decoración. Todo esto en pos de generar un producto que supere ampliamente al original, y por lo que pudimos ver hasta el momento, le va a ganar por "robo".





Preview Interactivo

Operación Hidden & Dangerous

Por Fernando Brischetto

FICHA TECNICA

- Compañía: Illusion Softworks
- Distribución: Take 2 Interactive
- Fecha de salida:
- Internet: www.illusionsoftworks.com

Misión: Operación H&D
Objetivo: Interrogar a los responsables de causar la pérdida de sueño en la redacción con consecuencias irreparables.
Dificultad: Muy difícil.
Datos adicionales: El culpable, Tomas Pluharik, diseñador de Hidden & Dangerous y su próxima secuela, es un tipo duro de interrogar. Posee información clasificada y es extraño que se digne a responder. ¡Buena Suerte en su misión Soldado!

XPC: ¿Cómo surgió la idea para Hidden & Dangerous?
TM: Teníamos la idea de hace mucho tiempo aun antes que él genero fuera popular. Básicamente salió de las ideas de todo el grupo de desarrollo.

XPC: ¿En qué película o juego se basaron o tomaron como inspiración para crear el juego?
TM: En el comienzo del desarrollo de H&D no había ninguna de esas grandes películas de Hollywood como Rescatando al Soldado Ryan o La Delgada Línea Roja. Nos inspiramos mayormente en viejas películas de guerra y por supuesto, conversando con veteranos de guerra y oficiales retirados. Durante el período de diseño del juego trabajamos en cooperación con el Coronel Rampula, quien sirvió a las fuerzas militares de la república de Checoslovaquia por 25 años y que daba charlas en la Academia



Militar. Es una persona bastante mayor pero atiende a todas las reuniones de los veteranos de guerra, no sólo en Europa sino que en todo el mundo, y tiene un alto conocimiento sobre la estrategia de combate durante la Segunda Guerra Mundial. Gracias a él conocimos muchas personas que sirvieron de ayuda al proyecto. Justo en el medio del desarrollo del juego comenzaron a aparecer juegos como Spec Ops o Commandos y supimos que estabamos yendo en la dirección correcta. Con "Fight for Freedom" (el pack de misiones, llamado "Devil's Bridge" en USA) la situación mejoró ya que había muchas más películas y juegos que aumentaron nuestra inspiración.

XPC: ¿Cuánta gente trabajó en Hidden & Dangerous?
TM: El equipo principal estaba formado por 1 programador, 3 artistas gráficos, 1 diseñador de niveles y dos game testers trabajando "full time". También hubo algunas personas encargándose del marketing del juego y alguna que otra persona oficiando de tester adicional de tanto en tanto.

XPC: ¿Cuánto tiempo llevo desarrollar el juego original?
TM: Aproximadamente un año y medio.

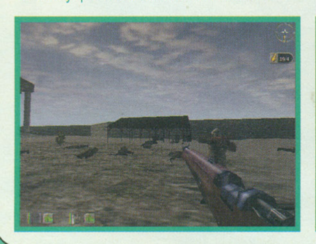
XPC: ¿Qué problemas se encontraron en el proceso y qué fue lo peor o más difícil de programar del juego?
TM: Hidden & Dangerous fue nuestro primer gran juego. Alguno de los miembros del equipo habían trabajado en proyectos locales pero esto era algo diferente. Cada nueva tecnología puede convertirse en un problema pero creo que aprendimos mucho durante el desarrollo. Y creo que lo peor fueron las dos semanas antes que el juego saliera a la venta y no saber si iba a tener éxito o no.

XPC: ¿Las misiones están basadas en hechos históricos o de ficción?
TM: Algunas de las misiones y campañas se basan en hechos históricos. Por ejemplo, la campaña de Noruega se basó en operaciones reales contra el desarrollo de las armas nucleares de los alemanes.



XPC: ¿La idea del modo cooperativo de juego estuvo pensada desde el comienzo del proyecto o surgió cuando el estilo de juego se convirtió en algo tan popular como lo es hoy?
TM: Comenzamos el desarrollo del juego con esta idea hace mucho, mucho tiempo. Como te comenté comenzamos más de un año y medio antes que el estilo de juego se hiciera tan popular.

XPC: ¿Hicieron un esfuerzo especial para investigar sobre las características de las armas y vehículos?
TM: Sí. Nos concentramos mucho en este tema. Tenemos cantidades de libros y material en nuestras oficinas en la ciudad de Brno. Para









H&D 2 nos estamos preparando con la cooperación del Museo Imperial de Guerra de Londres, uno de los más grandes museos de guerra del mundo.

XPC: ¿Qué piensan sobre la nueva generación de consola y las próximas por aparecer (Dreamcast, PSX2 y Dolphin)?
TM: Tenemos la voluntad para convertir el juego a cada consola que sea lo suficientemente poderosa. El diseño del H&D 2 calculamos que se podría convertir a Playstation 2 (quizás Dolphin o X-BOX, etc.).

XPC: Entonces... ¿Portarán los juegos a Playstation 2?
TM: Hidden & Dangerous, quizás. H&D 2, seguro.

XPC: Se anunció que el juego será portando a Sega Dreamcast. ¿Tienen una fecha estipulada para la salida de esta versión?
TM: Dreamcast es, por ahora, la única consola con suficiente poder para el Hidden & Dangerous. Por lo que se no hay una fecha límite para terminarlo.

XPC: Contanos algo sobre las características del H&D para Dreamcast y las diferencias con la de PC.
TM: La conversión del juego se está realizando en diferentes oficinas en Zlin. Lamentablemente la información que te puedo dar es limitada pero en principio las únicas diferencias son la resolución y los métodos de control que están siendo adaptados a los de la consola de la manera más cómoda posible.

XPC: ¿Planean explotar las posibilidades de la Dreamcast para Internet?
TM: No esta decidido todavía.

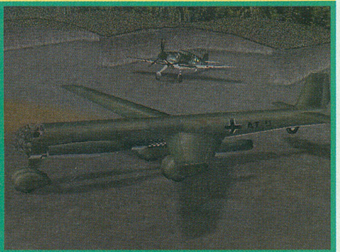
XPC: Sabemos que "Devil's Bridge", la expansión de H&D estará ya a la venta en Europa y muy pronto en USA. ¿Este título es algo que los distribuidores querían sacar debido al éxito de H&D o misiones que ustedes querían que estuvieran en el juego original y de alguna manera no pudieron incluirlas?
TM: Sabíamos que teníamos que hacer algo antes de H&D2. Sería algo pequeño pero luego se transformó en algo un poco más grande de lo que esperábamos. Nueve extensas misiones, bastantes armas y vehículos nuevos, eso nos tomó tres meses de trabajo. Lo más importante durante el desarrollo de la expansión fue aprender a trabajar en equipo junto a 14 personas.

XPC: Ya que estamos, ¿alguna palabra sobre los "bugs" en H&D? (Con el patch 1.3 no tuvimos más problemas)
TM: Tuvimos mucha presión durante el proyecto de Hidden & Dangerous y sabíamos de los bugs. Ahora estamos en situación de decir que H&D 2 estará totalmente libre de ellos para cuando salga. La mayoría de los bugs surgen por problemas de incompatibilidad de hardware. La PC es la más variada plataforma en el mundo y no pudimos hacerlo perfecto para todo el mundo.

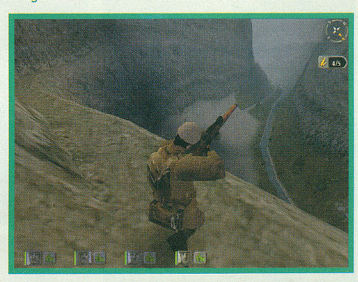
XPC: ¿Habrá otra expansión antes de la salida de H&D2? (¡Digan que sí!)
TM: No. Lo siento.

XPC: ¿H&D 2 está en desarrollo en estos momentos? ¿En qué etapa?
TM: Estamos escribiendo los documentos para el diseño en general, creando un engine totalmente nuevo y probando nuevas tecnologías. Simplemente experimentando.

XPC: ¿Cuáles son las diferencias y/o cambios con respecto a la primera parte? ¿En qué época se desarrollará la acción?
TM: La mayoría de los detalles con respecto al H&D2 son secretos. Las primeras informaciones al respecto las daremos en el próximo E3. El juego se ubica también durante la Segunda Guerra Mundial.



XPC: ¿Alguna particularidad sobre el nuevo engine?
TM: No. Es una nueva generación del Insanity Engine. Algo así como Insanity Mk. II :)





XPC: ¿Algo que nos puedas contar sobre los modos multiplayer para este nuevo juego?
TM: Top Secret.

XPC: ¿Planean hacer juegos basados en otros conflictos bélicos?
TM: No, por ahora nos estamos concentrando en el H&D 2.

XPC: ¿Hay muchas cosas que les quedaron en el tintero del primer juego y no pudieron hacer por diversos motivos?
TM: Sí. Pero algunas de esas cosas estarán en Hidden & Dangerous 2. Eso es todo lo que te puedo contar ahora.

XPC: Finalmente, ¿tienen alguna fecha para esta segunda parte?
TM: La fecha oficial es para Navidad del 2000.

Misión Cumplida. Muchas Gracias Tomás!

Galería de imágenes

COMPAÑIA: Pandemic Studios
DISTRIBUYE: Activision / Tele Opción

Battlezone 2

DESCRIPCION

Y ya falta muy poco para que la continuación de uno de los juegos de acción y estrategia más originales de todos los tiempos haga su aparición, cosa que por aquí estamos esperando más que ansiosamente.

Battlezone 2 es uno de los proyectos más ambiciosos de este año y por lo que pudimos ver hasta ahora, este juego tendrá un despliegue de tecnología, gráficos y efectos especiales que harán palidecer hasta al más exigente de los fanáticos del género.

Tal y como era de esperarse este juego mantendrá el estilo tan llamativo que tuvo su primera parte, en el que la acción y la estrategia se combinaban en la medida justa para formar un verdadero clásico.

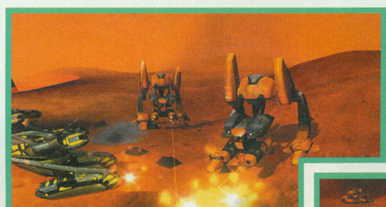
Ambientado algunos años después del final de su primera parte, en Battlezone 2 estaremos al mando de una nueva fuerza de asalto, que tendrá como misión investigar una serie de actividades de origen desconocido en varios puntos del sistema solar.

Al igual que en Battlezone, aquí vamos a poder usar una amplia gama de vehículos, que en este caso van a estar divididos en varias categorías de acuerdo a las prestaciones de cada unidad.

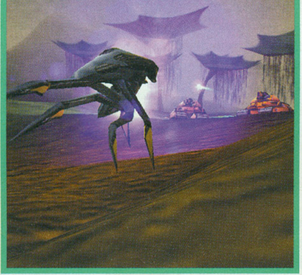
Battlezone 2 también nos ofrecerá la posibilidad de hacer que la máquina controle a nuestros compañeros y eso será una gran ayuda especialmente para los que no hayan jugado a la versión anterior.

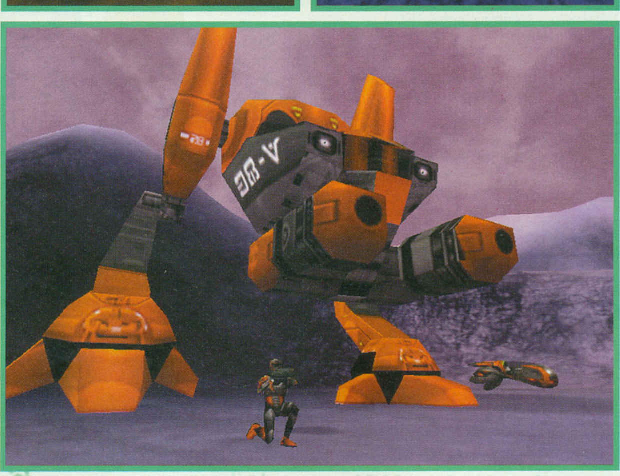
Hace algunos números atrás incluimos el demo oficial de este juego, pero según se dice, la versión final tendrá unas cuantas mejoras.

Igualmente, si tuvieron la oportunidad de verlo funcionando, me imagino que ya deben tener una idea bastante aproximada de lo que se está por venir, así que aquí les mostramos algunas nuevas imágenes de lo que casi con seguridad será uno de los lanzamientos más pulenta de este año.



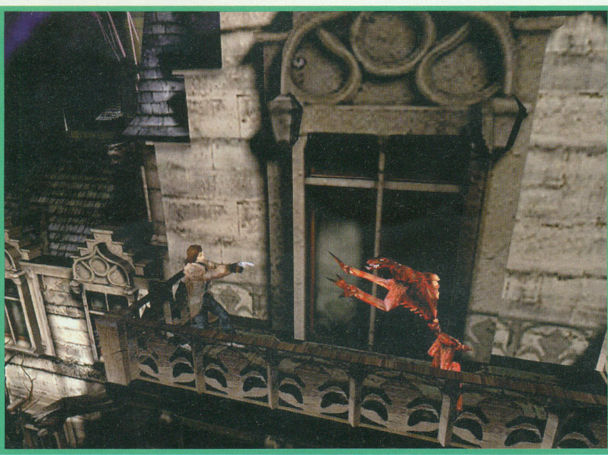






Alone in the Dark 4

COMPAÑIA: Infogrames
DISTRIBUYE: Infogrames / Edusoft















DESCRIPCION

Seguramente muchos de ustedes y en especial los más veteranos recordarán al primer título de esta saga, sobre todo porque fue la primer aventura que combinaba escenarios hechos en 2D, con personajes, enemigos y algunas otras cosas hechas en 3D.

Alone in the Dark fue toda una revolución allá potr 1993 y después de dos continuaciones que no lograron ser tan exitosas (sobre todo la tercera, a la que la crítica le dió con un caño) la serie fue puesta en el congelador.

Aprovechando la gran evolución que las tecnologías y el hardware han experimentado desde ese entonces, la gente de Infogrames ha decidido resucitar a esta espectacular serie con una producción a lo grande, que por primera vez en la serie estará completamente hecha en 3D, incluyendo los escenarios.

En este juego contaremos una vez más con la presencia de Edward Carnby, el conocido investigador experto en eventos paranormales, que protagonizó los tres títulos anteriores y esta vez volverá para enfrentarse a lo desconocido, aunque parece que esta vez estará acompañado.

Al igual que en el primer título de esta saga, Alone in the Dark 4 se desarrollará en una siniestra mansión y en este caso se comenta que la investigación nos llevará tras las pistas de una misteriosa y maligna fuerza que está a punto de despertar, nada más ni nada menos que con la idea de destruir al mundo.

Con mucha más acción (al mejor estilo de los Resident Evil) que sus antecesores y de la mano de las más nuevas tecnologías en ace-leración 3D, Infogrames pretende crear una atmósfera sorprendentemente real, para intentar repetir el gran éxito que lograron con su primera parte en 1993, aunque por ahora habrá que esperar hasta fines del 2000 para averiguarlo.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Quake III Arena / U. Tournament	93% 91%
SWAT 3: Close Quarters Battle	90%
Rayman 2	93%
Rally Championship 2000	92%
NBA Live 2000	91%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

Para ansiosos

Para todos aquellos que acaban de ver esta impresionante lista (¡sin duda un récord de títulos revisados en XTREME PC!) y no se aguantan por ver estos sensacionales juegos, acá van unas fotos para calmar su ansiedad juegomaníaca.



Quake III Arena



Unreal Tournament



SWAT 3: Close Quarters Battle

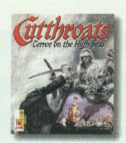


NBA Live 2000

PROMEDIO
60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hothouse / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Cutthroats

Una nueva opción en estratégicos en tiempo real, para los amantes del mítico mundo de los piratas...

Por Diego Bournot

Como en otros muchos tipos de juegos, la gente tiende a generalizar acerca de los títulos "de piratas", con la idea de que "si has visto uno, has visto todos", estableciendo una suerte de prejuicio en torno a los mismos. Para aclarar, esto, diremos que existen varios tipos distintos de juegos de piratas.

A continuación pasaremos a aclarar el panorama del género: dentro de la bolsa en que se arrojan todos estos juegos, encontramos a aquellos orientados a la aventura, representados por Redjack: Revenge of the Brethren, de Cyberflix/THQ; a los híbridos de acción/aventura/rol, resumidos en Pirates! y Pirates! Gold, de Microprose, y Buccaneer de SSI; los shooters de acción, entre los que se destaca Shipwreckers!, de Psygnosis; y los infaltables estratégicos en tiempo real, con Corsairs, de Microids, como máximo exponente. Finalmente, Cutthroats, de Eidos, queda englobado dentro de esta última categoría.

Programado por Hothouse, los creadores de Gangsters (otro estratégico en tiempo real), Cutthroats tiene orígenes fascinantes. Se sabe que Hothouse tiene sus cuarteles en Bristol, Inglaterra, a menos de cien metros del lugar donde el famoso pirata Blackbeard partió para realizar una vida de piratería en el Caribe. Más aún, en el siglo 17 muchos de los ciudadanos de Bristol eran piratas, y según palabras de Michael Souto, productor de Cutthroats, "no siempre de admirable moral". Cuando Michael se unió a Microprose en 1989 (antes de unirse a Hothouse), quedó admirado por el juego Pirates! del genial Sid Meier, y se propuso a sí mismo crear un juego de piratas algún día.

El Juego

Una gran cantidad de investigación histórica (sobre libros, films, documentales y museos), ha tenido lugar para dar forma al entorno de Cutthroats. Si bien el juego está claramente alejado del género de los simuladores, el mismo demanda que el jugador piense con la precisión militar requerida para ser un gran capitán pirata. Factores tales como la dirección del viento, y el radio entre los miembros de la tripulación y la cantidad de armas a bordo juegan un importante rol en el éxito o el fracaso. Si el jugador toma una ruta sin pensar y simplemente elige destruir todo lo que vea, pronto se encontrará perseguido por todo el mundo: tener amigos, no sólo enemigos, es crucial en este juego.

Cutthroats posee una apariencia muy "pirateril", debido a su particular forma de estrategia en tiempo real. Las batallas navales consisten en rápidos raids contra el enemigo en lugar de los grandes encuentros navales estratégicos, como es el caso de muchos juegos de combate naval. En cuanto al combate terrestre, la clave para conseguir fama y fortuna no es un asalto frontal contra el enemigo, sino la conocida táctica "hit and run" (golpea y corre), tan utilizada en la guerra de guerrillas. Las batallas de piratas tienden a ser, según palabras de Souto, "sucias, con mucho humo, violentas, y muy probablemente terminadas con abordajes y luchas cuerpo a cuerpo además del hundimiento del buque enemigo mediante cañonazos bajo la línea de flotación", y Cutthroats refleja este estilo de combate. A su vez, este juego intenta cambiar lo que frustra a la mayoría de los jugadores de estratégicos en tiempo real: las acciones de hoy no tienen consecuencias en el mañana, en el que simplemente nos encontramos en otra misión con un nuevo e inmaculado set de recursos. Esto no ocurre en Cutthroats, en su mundo pirateril interconectado, todo lo que hagas está temporal y espacialmente conectado entre sí. Nuestras acciones eventualmente serán conocidas en otros puertos y por los capitanes de otros buques, pero podremos intervenir intentando destruir o capturar el barco que lleva las noticias.



Nuestras fuerzas intentando conquistar un poblado enemigo



Había una vez un pirata...

En Cutthroats, asumiremos el rol de capitán de un buque pirata, con una tripulación traicionera y todo el Caribe para

reclamar como posesión. El punto de partida es un puerto amigo en la isla de St. Kitts en 1625, con una fragata a nuestro comando, equipada con algunos cañones y marineros. Haremos nuestra vida como se podría esperar, mediante la violencia y el robo, pudiendo retirarnos como Rey de los Piratas, o viendo como llegamos al fin de nuestros días de correrías con una cuerda de cáñamo alrededor del cuello y sin un piso bajo nuestros pies. Hay dos caminos a elegir: podremos servir a nuestro país como privateer (corsario), valiéndonos de una carta de contramarca firmada por el rey, que nos autoriza a robar, matar, y cometer todo tipo de ultrajes en nombre de nuestro gobierno; o convertirnos en un pirata renegado sin ley ni bandera, persiguiendo nuestros propios fines. Por encima de las diferencias que este juego tiene con títulos anteriores sobre piratas, existen elementos tales como el combate multi-buque, un modo de combate para batallas terrestres, y un complejo modelo económico para comercio que involucra puertos, buques y naciones.

Cutthroats contiene diez millones de kilómetros cuadrados de océano y tierra para realizar pillaje y saqueos, conteniendo 72 puertos en esa enorme extensión de territorio. Cada ciudad es diferente, y cambia cada año de población, al mismo tiempo que edificaciones son añadidas o destruidas. De hecho, Michael Souto admite que "nuestro mayor error consistió en hacer el mundo del juego tan grande que tomó demasiado tiempo completar el desarrollo del mismo". Se debe admitir que difícilmente hayamos jugado alguna vez en algún juego con un campo de acción más grande que este.

Los Defectos

El engine gráfico de Cutthroats está decididamente desfasado. Los buques y los hombres son sprites 2D, y la tierra y el mar están mapeados en 2D, y luego presentados desde



un ángulo isométrico. Debido a que no hay 3D real en Cuttroaths, el juego no posee soporte para ningún tipo de aceleración por hardware: realmente lamentable. Más aún, el juego corre en una resolución de 800x600 pixels con colores de 8-bits (256 colores). Hoy en día, estos gráficos están completamente superados, pero, según Souto, "esto permitirá que el juego sea accesible para aquellos que no posean hardware sofisticado. Cutthroats ha sido hecho para proporcionar un flujo de juego divertido, no unos gráficos vistosos". Respecto a las palabras del productor de este juego, me permito disentir. Tras haber vivido la explosión de los juegos con soporte para aceleración 3D en los últimos dos años, he visto infinidad de juegos que no sólo proporcionan un flujo de juego divertido al usuario, sino también unos excelentes gráficos. Y en cuanto a los requerimientos de hardware, ¿qué usuario que disfrute de los mejores juegos que se pueden jugar en este momento en una PC no dispone de una Pentium MMX a 200 Mhz, o más aún, de una Pentium II, y una tarjeta aceleradora 3D, las cuales, ya estandarizada la norma 3D, se consiguen a muy bajo costo?

Otra decisión errónea de la gente de Hothouse consiste en la no inclusión de soporte para multiplayer en Cutthroats, algo particularmente inusual en el género de los estratégicos en tiempo real. Los programadores esgrimen como argumento para justificar esta carencia que "poder enfrentar a los jugadores en partes diferentes de este enorme escenario de juego, hubiera significado perder el modo libre de juego y el final abierto del mismo, y convertirlo en un juego basado en misiones, y no estábamos dispuestos a hacerlo". De hecho, los jugadores tienen una amplia habilidad para setear sus propios objetivos, decidiendo por ejemplo cuándo obtener dinero de un débil mercante o de una gran ciudad. Mientras que los líderes de pueblos y los gobernadores pueden encomendarnos misiones, las mismas no componen la parte central del juego, sino que simplemente son otras formas de obtener un botín. No obstante estos argumentos, la carencia de un modo multijugador es frustrante.



La Inteligencia Artificial

En el juego, encontraremos varios cientos de buques controlados por la inteligencia artificial del juego, cada uno de los cuales tiene una misión distintiva, incluyendo: comercio, protección de convoys, y, por supuesto, cacería de piratas. La inteligencia artificial funciona de dos maneras en el mar: en un nivel estratégico, si gastás tiempo atacando buques débiles y uno escapa, el mismo alertará a las fuerzas del orden y serás perseguido, al mismo tiempo que otros buques evitarán el área. En un nivel táctico, las personalidades de los capitanes enemigos crearán diferentes estilos de ataque naval en nuestra contra. En tierra, las unidades enemigas priorizarán la protección, por lo cual se concentrarán en torno a sus más valiosas construcciones y posesiones.

Conclusión

Los gráficos de baja calidad y la ausencia de un modo multijugador le quitan unos cuantos créditos en el puntaje final a este producto. No obstante, el elemento estratégico del mismo es bueno, y el enorme tamaño del mundo a explorar provee al usuario de diversión asegurada durante mucho tiempo. En definitiva, Cutthroats es un juego interesante, y sus posibilidades de éxito dependen de las ganas de los fans de los estratégicos en tiempo real por echar una mirada a un título "de piratas", o la motivación que puedan exhibir los devotos de los piratas por acercarse a la estrategia en tiempo real.

XTREME PC EL PROMEDIO

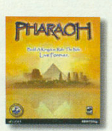
QUE TIENE: Un estratégico en tiempo real sobre el mundo de los piratas.
LO QUE SI: El elemento estratégico. La extensión del escenario. La investigación histórica.
LO QUE NO: Carencia de modo multiplayer. Gráficos pasados de moda.

60%

PROMEDIO
88%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Impressions Games / Sierra Studios
INTERNET: www.pharaoh1.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 300 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Pharaoh

Preparando un sarcófago a medida

Por Hernán Fernández

Si les gustó la saga de Caesar de Impressions Games, no pueden dejar de jugar a esta secuela... aunque más que secuela es una precuela, ya que sucede unos cientos de años antes de la era romana, en el antiguo Egipto, donde los pueblos honraban a los gatos y esperaban la crecida del río Nilo.

Aunque a primera vista Pharaoh parezca una versión ligeramente distinta de Caesar III excepto por sus gráficos, esconde muchos y agradables cambios que hacen que el parecido pase desapercibido. Una vez comencemos a jugar nos mantendremos enchufados a la máquina hasta altas horas de la noche.

Pharaoh debe su origen a cientos de fanáticos de la saga Caesar que pidieron a Impressions Games que realizara un nuevo juego con el mismo sistema, pero basado en otra cultura. Se barajaron varias posibilidades, desde la china hasta la azteca, pero la que más atrajo por su misterio y majestuosidad fue la civilización egipcia con sus enormes monumentos mortuorios y ciudades.

Para los que no saben de qué se tratan los Caesar, son juegos estratégicos en tiempo real basados más en la construcción y evolución que en la guerra. Comenzaremos creando zonas de residencia para atraer gente a nuestra ciudad -muy al estilo Simcity- y luego deberemos darles trabajo, alimento, entretenimiento y seguridad para que estén contentos y nos respeten. Esto no es tan fácil de hacer ya que deberemos intervenir en todos y cada uno de estos factores para tener el control total.



La recolección de oro es una buena forma de ganar dinero.

Una de las diferencias de Pharaoh con sus predecesores es el sistema de granjas, ya que en el antiguo Egipto éstas dependían completamente del Nilo. Todos los años el río crece e inunda los resecos terrenos, convirtiendo el desierto en tierra fértil; si la crecida resulta buena, las plantaciones van a crecer saludables; si resulta pobre, muy poca tierra va a recibir los nutrientes necesarios para una buena cosecha y, en consecuencia, la gente de nuestro pueblo podría abandonarnos por falta de alimento; al contrario, si el río creciera demasiado, inundaría y destruiría nuestra preciada ciudad.



Otro de los puntos a tener en cuenta es la provisión de agua; deberemos hacer pozos y contratar aguateros que la distribuyan, así como también construir bazares para que nuestra gente compre alimentos y bienes. Por suerte, podemos preguntar a nuestro pueblo cómo la está pasando, haciendo clic derecho sobre cualquiera de los peatones: tal vez aquella mujer esté muy contenta, pero el otro tipo protesta porque el bazar más cercano queda lejos de su hogar.

El objetivo final de muchos de los niveles es lograr alzar alguna de las más famosas construcciones egipcias. A ver, adivinen... no, el Partenón está en Grecia... ¡las pirámides!, aunque también podremos hacer la Esfinge y el templo de Luxor de una larga lista de otras posibilidades. No resulta fácil ni rápido construir alguna de estas maravillas, ya todo un juego en sí mismo. Como la esclavitud no está mal vista aquí, habrá que buscar trabajadores... muchos trabajadores para lograr nuestro objetivo, pero no sólo los que cargan con el peso de las piedras, sino los que las tallan y los que construyen las rampas, por ejemplo. ¡Y, mientras, deberemos cuidar que nuestra economía no se venga a pique y protegernos de que los pueblos vecinos no nos invadan!

Como dijéramos, este juego se basa más en la construcción que en la destrucción, por eso mismo las batallas no resultan comple-

jas. Hay muy pocas unidades que construir, cuatro en total, y el combate consiste simplemente en elegir una y hacer clic en el enemigo. Algo nuevo con respecto a Caesar son las batallas navales: como en todos los niveles tenemos acceso al Nilo es importante construir una flota de barcos, tanto para comerciar como para defensa de nuestros puertos.



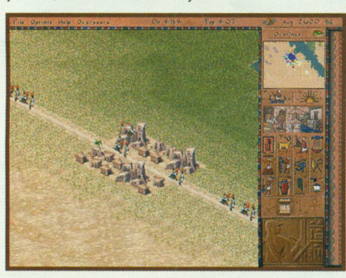
Los grandes templos egipcios.

Los dioses

Si queremos llegar a prosperar deberemos mimar a nuestros malcriados dioses, una tarea bastante complicada. Hay un total de 15 dioses separados en 5 grupos:

• Osiris, el dios de la agricultura: el complacerlo provocará buenas inundaciones del Nilo y abundantes cosechas, de lo contrario faltará la comida. Obviamente, es el dios que más hay que honrar de todos. Lo acompañan Sebek, dios de la Fertilidad, y Min, dios de la Regeneración.

• Ptah, dios de la industria: cuida nuestros intereses económicos, o destruye nuestros comercios. Con él están Amon, dios del Sol, y Thoth, dios de la Sabiduría y el



Aprendizaje.

• Bast, diosa del hogar: cuida la vida diaria de los habitantes de la ciudad y mejora su moral; si no se la complace la gente puede revelarse en nuestra contra, o ella puede desatar una terrible peste. Isis, diosa de la Curación y Hathor, diosa de la Alegría, el Amor y las Fiestas, son sus acompañantes.



• Seth, dios de la Destrucción: no es aconsejable andar mal con este bicho hocicudo. Si se lo cuida no se nota que existe, excepto al ir a la guerra. ¡Seth no es muy simpático si está enojado! Anubis, dios de la Muerte y Sekhment, diosa de la Guerra, son sus aliados.

• Ra, dios del Reino: cuanto mejor nos llevemos con éste más fama y respeto tendremos, generando un ingreso de dinero mayor; si se enoja seremos para los demás un pueblo despreciable, no querrán comerciar con nosotros e incluso nos atacarán. Hay ciertos niveles que nos piden un puntaje de Reino para poder pasar, por lo que resulta necesario mimar a este dios. Ma'at, diosa de la Justicia y Horus, dios de los Faraones, están junto a él.

La forma de complacer a nuestras deidades es construyendo templos, monumentos, y organizando festivales, cuantos más y más grandes mejor, pero no hay que olvidarse de ninguno de ellos o excederse con otros, porque nos pueden complicar la vida sólo por celos. Más adelante se nos va a permitir construir Complejos de Templos, con los cuales los dioses van a estar chochos; adicionalmente, el mejorar estos templos nos dará beneficios extra.

Tecnicismos

El juego se ve de un punto de vista isométrico y con 16 bits de color. El terreno luce algo simple, pero las construcciones poseen gran detalle, especialmente los grandes monumentos. Las animaciones son muy buenas, tanto de las personas como del escenario. La intro y los cortos que se muestran entre niveles son verdaderamente de los mejores. El sonido, de una gran calidad, acompaña a la perfección los eventos que se nos presentan. La música no se queda atrás, cambiando de acuerdo a la situación y con suficientes variaciones como para no aburrir.

Veredicto Final

Resumiendo, si jugaron a algún Caesar y les gustó, Pharaoh les va a parecer mejor; si no jugaron a ningún producto similar, pueden empezar ya mismo con este. Quién sabe, a lo mejor les queda bien el sarcófago. X PC

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de construcción de ciudades basado en la cultura egipcia, más complejo y con muchas sorpresas.
LO QUE SI: Los gráficos. La ambientación del juego. La jugabilidad salvo pequeños detalles.
LO QUE NO: Ausencia de un modo multiplayer. El sistema de combate es muy simple.

88%

PROMEDIO **50%**

FICHA TECNICA

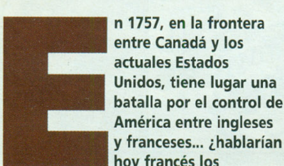
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Empire Interactive / Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 57 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem, Internet o Serial.



Fields of Fire

Un nuevo intento por mezclar la estrategia en tiempo real y rol, que fracasa rotundamente

Por Diego Bournot



En 1757, en la frontera entre Canadá y los actuales Estados Unidos, tiene lugar una batalla por el control de América entre ingleses y franceses... ¿hablarían hoy francés los norteamericanos si los ingleses hubieran perdido la batalla?





Empire Interactive, con su lanzamiento Fields of Fire, intenta seguir la senda creada por la serie Rage of Mages, de combinar los mejores elementos de la estrategia en tiempo real y el juego de rol, con resultados más que discretos: realmente, este juego dista mucho de poseer los niveles de calidad exigibles hoy en día, dejando al jugador la ineludible sensación de estar haciendo "revival" con algún juego de hace tres o más años que hubiéramos rescatado y desempolvado del arcón de los recuerdos.

El Juego

En Fields of Fire podrás elegir entre una amplia gama de personajes: soldados y oficiales, tanto ingleses como franceses, tramperos, exploradores, guerreros y mujeres indias. Cada uno de ellos posee sus propias habilidades, capacidades y personalidad. Estos caracteres poseen a su vez más de 20 frases digitalizadas en español para cada uno de ellos, lo cual pudiera parecer un detalle interesante, pero la primera vez que el usuario escuche un indio mohawk hablar con acento español, la sensación que esto producirá en su estómago no será muy placentera que digamos. El juego está planteado en una campaña de más de 30 misiones, matizadas por la capacidad de nuestros personajes de aprender a medida que avanzamos en el juego. Las misiones incluyen negociaciones con el enemigo, traiciones, captura de oficiales enemigos, voladura en bases enemigas y rescate de prisioneros. Las batallas, en tiempo real, poseen elementos como niebla de guerra, evolución del ecosistema en tiempo real acorde con el desarrollo de las acciones, y la posibilidad de nuestros caracteres en aprender nuevas habilidades con el paso del tiempo, como construir trampas y barricadas, utilizar cañones, seguir el rastro, curar heridas, hacer emboscadas y muchas otras cosas. Los escenarios son variados, e influyen en la interactividad de los personajes con el mismo, pero pecan de ser demasiado grandes, tornándose tediosa la exploración de los mismos. Esto, sumado a la niebla de guerra, la cual no es opcional, hace difícil el control de los mismos, y prácticamente inútil la utilización del minimapa, el cual es una versión de la clásica vista de radar de los juegos estratégicos.



Las opciones multijugador incluyen la posibilidad de jugar vía módem, cable serial, LAN o internet.

Los Gráficos

Los mismos hubieran sido excelentes hace cuatro años, de hecho son muy parecidos a los de juegos como el venerable Pirates! de Microprose, pero son enteramente deficientes comparados con los de los mejores exponentes de los géneros que confluyen en este juego. Realmente, uno de los puntos flojos del programa.

Conclusión

En definitiva, este lanzamiento español dista mucho de acercarse a la calidad de productos como Starcraft, Rage of Mages II, e incluso del legendario Warcraft II, sobre todo en cuanto a sus gráficos, y tan sólo su fidelidad histórica y el intento de recrear un entorno que interactua con los caracteres en tiempo real lo salva de caer aún más en nuestra consideración.

XTREME PC EL PROMEDIO

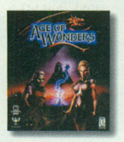
QUE TIENE: Un juego de rol y estrategia en tiempo real, que intenta recrear la conquista del viejo oeste.
LO QUE SI: Variedad de las misiones. Cantidad de caracteres.
LO QUE NO: Gráficos desfasados. Voces de los caracteres. Inteligencia artificial.

50%

PROMEDIO
88%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Triumph Studios / Epic MegaGames / GT Interactive / Edusoft
INTERNET: www.ageofwonders.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 300 MB libres en el disco rigido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 -12 jugadores vía Internet, LAN, hotseat, email.



Age of Wonders

¡Warlords y Heroes of Might & Magic en una coctelera!



Las unidades se ven muy pequeñas en alta resolución.

Por Mariano Firpo

Un nuevo ejemplo de estrategia por turnos busca imponerse dentro de un género superpoblado. Age of Wonders presenta muchas cualidades destacables, casi todas prestadas de conocidos títulos como Heroes of Might & Magic y Warlords. No es especialmente revolucionario, pero se trata de un juego adictivo y excelentemente realizado, que ha sabido reunir los mejores elementos de sus pares del género bajo una interface prolija y atractiva.

Inicialmente, AoW se ve muy similar a Heroes of Might & Magic. Tiene una gráfica más realista, con soporte para colores de 16 bits, y el arte (en parte pintado a mano) de los escenarios es admirable. Lo único que podemos lamentar es el pobre tamaño de las unidades, que en 640x480 se aprecian pero en resoluciones mayores son difíciles de distinguir. A veces se funden con el terreno, un defecto nuevo para un juego nuevo.

Los Elfos

En los primeros tiempos, la corte élfica reinaba sobre todas las criaturas, mientras que Inioch, el rey, intentaba mantener el balance entre la luz y las sombras. Atraída por el esplendor del reino, desembarcó en las costas una nueva raza, los humanos, quienes atacaron la sagrada corte, mataron al rey y dieron por muerto a su hijo, Meandor. La reina Elwyn logró escapar, llevándose consigo a Julia, su hija.

Los sobrevivientes de dividieron en dos facciones. Un grupo quería mantener las antiguas costumbres mientras que el otro buscaba vengarse de los humanos derramando su sangre. Estos últimos se abrazaron a las sombras, convirtiéndose en los elfos oscuros. Años después, Julia se unió a un grupo llamado The Keepers, una sociedad dedicada a proteger al mundo. Por otro lado, su hermano Meandor buscó a la parte oscura de su raza y fundó The Cult of Shadows, entregándose a la destrucción de los humanos.

Tras décadas de guerra, una nueva estrella apareció en el firmamento, ubicándose sobre las ruinas de la antigua corte élfica. Las dos fuerzas vieron al astro como un presagio...

Un poco de todo

El juegos consta de 22 escenarios y dos campañas de estructura ramificada, que podemos recorrer con los elfos o los elfos oscuros. Nuestro héroe y un grupo de unidades básicas parten de la ciudad en la que nos hallamos. El objetivo es explorar el mapa en busca de tesoros, ruinas y castillos. Con frecuencia toparemos con algunos grupos poco amistosos. Cada unidad posee un atributo que nos indica la cantidad de espacios que puede desplazarse, pero cada grupo se halla limitado por la unidad más lenta. Por ejemplo, siete caballeros y una catapulta se desplazarán a la velocidad de esta última. Algunos tipos de terrenos consumen más puntos de movimiento que otros.

Encontraremos ciudades a las que nos podremos aliar, y a otras las conquistaremos. En ellas reside la base de nuestra economía. Estas pueden producir mercaderías, tropas y máquinas de guerra, o ser mejoradas para complicarle la vida a nuestros adversarios; si las fortificamos, las tropas enemigas deberán utilizar un ariete o una catapulta para abrirse paso. Otras mejoras permiten adquirir nuevas unidades, algunas de ellas con poderes especiales, como caminar por las aguas o seducir al oponente. Cada opción demanda una cantidad variable de



tiempo: entrenar un dragón de hielo cuesta tres turnos en una ciudad grande, mientras que un goblin suicida sólo necesita uno, al estilo Warlords III. Existen doce razas, entre ellas los enanos, halflings, goblins, orcos y azracs. Algunas siguen el camino de las sombras, otras comparten los ideales de los antiguos elfos, mientras que las restantes permanecen neutrales, como los humanos. La política es un aspecto esencial dentro del juego y cada acción que tomemos produce diferentes resultados. Podremos ofrecer tributos, alianzas o acuerdos de agresión a un pueblo en particular. La IA hará lo propio contra nosotros.



El editor es excelente pero incapaz de generar mapas al azar.

El mana es otro de los recursos acumulables. La substancia mágica aflora a la superficie a través de monolitos, fuentes y lugares sagrados. Cada turno, nuestra reserva se incrementará en función de la cantidad de nodos de poder que estén bajo nuestra bandera y de cuánto destinemos a la investigación de nuevos hechizos. Cada mago puede elegir un número de esferas de poder dependiendo del nivel, agrupadas en un círculo que impide la elección de fuerzas opuestas. Si uno escoge sólo los hechizos de aire, estará limitado a éstos pero en compensación tendrá acceso a los más devastadores de su tipo. Existen cerca de cien sortilegios que pueden clasificarse como globales, de unidades y de combate. Podremos invocar criaturas para que luchen a nuestro lado, arrojar una nube de insectos sobre el enemigo o simplemente bendecir nuestras tropas.

Las batallas se realizan en un escenario isométrico, el cual concuerda con el lugar en el que se inició el encuentro. Cada grupo posee hasta 8 unidades pero cuando se rodea un objetivo con varios ejércitos todos entran en juego. Puede elegirse entre el combate táctico en sí o el automático, una versión rápida que muestra en pocos segundos el resultado. El modo táctico nos permite manejar las tropas o que la IA lo haga, lo cual se recomienda inicialmente. En este aspecto la inteligencia artificial es buena, pero en la fase de exploración deja mucho que desear. Los líderes permanecen encerrados en sus fortalezas y rara vez salen en la búsqueda de riquezas. A veces son incapaces de conquistar una mina de oro indefensa que se halla a dos espacios, aunque en etapas de mayor dificultad vimos una agresividad creciente y un mejor uso de los hechizos.



Anécdotas

Nuestro mago moría constantemente y todo terminaba ahí, por lo que cansados de perder nos dedicamos a mejorar su defensa hasta transformarlo en un guerrero. Sorpresivamente, nuestro honorable héroe comenzó a esquivar los ataques con increíble habilidad. ¡Estupefactos, advertimos que después de unos segundos la sangre enemiga bañaba el campo de batalla!

En la medida que progresamos en la campaña, los personajes fueron evolucionando, ganando experiencia, la cual, reflejada en el incremento de nivel, nos permitió realizar modificaciones como mejorar la defensa, el daño al atacar, los puntos de vida y las distintas características. También pudimos agregar nuevas habilidades, como la capacidad de trepar paredes, golpear primero, atacar dos veces o incrementar los poderes mágicos.

Durante la campaña la experiencia y habilidades obtenidas se mantienen. Podemos escoger las pertenencias que llevaremos a la próxima misión o dejar que la máquina se encargue del flete.

Un turnito más

Una de las ventajas más innovadoras es la capacidad de jugar los turnos simultáneamente, los cuales terminan cuando todos los jugadores lo deciden o cuando se cumple el tiempo establecido, un recurso novedoso e ideal para acelerar las partidas multiplayer. Por otra parte, la vida de Age of Wonders será sin duda muy larga gracias al editor de niveles que incluye el producto. Es atractivo, práctico, poderoso e intuitivo. ¡El sueño de todo cartógrafo! Seguramente pronto veremos en Internet las primeras campañas hechas por los fans.



Adicionalmente, encontraremos un menú entre las opciones de sonido con el que podemos armar una lista escogiendo entre 20 temas para deleitarnos con la exquisita música que Age of Wonders nos ofrece, muy popular en XPC por estos días. En pocas palabras, una verdadera joyita.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego donde la estrategia y la magia se combinan casi a la perfección.
LO QUE SI: Las unidades y sus habilidades. El sistema de turnos simultáneos. La música. El editor.
LO QUE NO: La IA en la fase de exploración. Unidades muy pequeñas. No hay un generador aleatorio de mapas.

88%

FICHA TECNICA

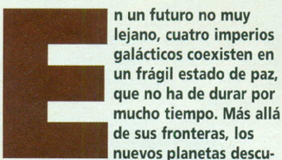
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Enigma Software / Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem, Internet o Serial.



Space Clash

Una lamentable incursión de Dinamic en el género de la estrategia en tiempo real

Por Diego Bournot



En un futuro no muy lejano, cuatro imperios galácticos coexisten en un frágil estado de paz, que no ha de durar por mucho tiempo. Más allá de sus fronteras, los nuevos planetas descubiertos esperan ser colonizados, y los cuatro imperios se hallan dispuestos a hacerlo...

Este título, creado por Enigma Software se enmarca dentro del género de la estrategia en tiempo real, matizado por algunos elementos de manejo diplomático y financiero. En el mismo, podremos elegir entre cuatro bandos, cada uno con sus características bélicas, políticas y económicas particulares: los Krákeder se distinguen por su fuerza armamentística y la disciplina de sus legiones; el fanatismo religioso es la característica principal del Imperio Coriant, mientras que el Seliani sobresale por su poderío económico. El Imperio Cibernia confía en la supremacía de la tecnología y desprecia otras formas de vida, pugnando por la destrucción de todo ser viviente que no pertenezca a su raza.

El Juego

En el transcurso de las partidas, la personalidad del usuario determinará en gran medida el estilo de juego, y el tipo de enfrentamiento que se presentará: bélico, económico o diplomático. Las opciones son muy diversas: mantener la paz o declarar la guerra, establecer alianzas (y traicionarlas), utilizar sobornos, incitar a otros Imperios para que luchen entre sí e incluso recurrir a la piratería espacial. Dispondremos de dos interfaces: planetaria y espacial, la primera de ellas es la clásica de los juegos de estrategia en tiempo real, mientras que la segunda la utilizaremos para hacer nuestra aproximación a los planetas, y realizar piratería espacial. Las unidades son variadas, disponiendo de once tipos de naves espaciales y hasta 36 unidades planetarias, que comprenden vehículos terrestres, aéreos, marinos y anfibios, y unidades especiales con fines diplomáticos, mineros, constructores, extractores, y comerciales. Batallaremos a lo largo de 29 escenarios, sobre cuatro tipos de terreno: desértico, volcánico, húmedo y cibernético, además de 12 misiones especiales, en las campañas lineal y espacial. Hay una gran variedad de objetivos en las misiones, como el ataque de puntos débiles en las construcciones enemigas, la defensa de las bases propias, escolta o destrucción de convoyes, eliminación de las ventajas de un Imperio sobre un territorio, rescate de unidades en situaciones arriesgadas, conquista de un territorio estratégico, etc.

Cada tipo de unidad está dotada de armamento, blindaje, rango de visión y desplazamiento. A su vez, existen unidades especiales como la constructora la minadora o la unidad de Mega-Ataque, para los ataques de devastación masiva.



Tanto en tierra como en el espacio Space Clash ¡hace crash!

Los gráficos

Estos, sin ser espectaculares, cumplen su cometido correctamente, ofreciendo la posibilidad de configurar la pantalla en 640x480, 800x600 y 1024x768 pixels. Hasta aquí, todo muy bonito, pero lo que de mi parte podría haber sido una buena opinión respecto de este juego, se derrumbó estrepitosamente al comprobar la horrenda inteligencia artificial de los enemigos, y lo simplista de los objetivos de cada escenario, lo cual hizo que, nada más instalado el juego y al sentarme a jugar al mismo por primera vez, ganara 4 misiones seguidas en 5 (CINCO!) minutos. Evidentemente, un juego como este no tiene nada que ofrecer a cualquier estratega experimentado, curtido por la experiencia de verdaderos desafíos como los que proporcionan clásicos del género como Starcraft, Command & Conquer, o Warcraft II. Realmente lamentable. Como si fuera poco, en la antesala de la quinta misión, al intentar atacar un navío espacial haciendo uso de la tan elogiada interface espacial del juego, el mismo se colgó violentamente, obligándome a resetear el equipo, y a recomenzar desde cero todo el juego!

Conclusión

La inteligencia artificial, elemento importantísimo en cualquier juego de estrategia, se transforma en deficiencia mental artificial en el juego que nos ocupa, obligándonos a restar muchos puntos en lo que de otra forma hubiera sido un buen juego, gracias a sus gráficos, variedad de escenarios y unidades, y presencia de modo multijugador. Una lástima.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real, con dos interfaces bien diferenciadas, aunque en los dos casos, falla miserablemente.
LO QUE SI: Variedad de escenarios y unidades. Hasta cierto punto, los gráficos.
LO QUE NO: Total estupidez artificial. Inestabilidad del engine. Sonido y musica poco inspirados.

52%

Los PLAYMOBIL™ en **CD-ROM**:

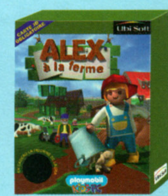
un juguete, un juego, un mundo.



a partir de 6 años

HYPE

de 8 a 88 años



a partir de 4 años

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO







Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Quake III Arena **93%**

Unreal Tournament **91%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Quake III Arena: id Software / Activision / Tele Opción - Unreal Tournament: Epic / GT Interactive / Edusoft
INTERNET: Quake III Arena: www.quake3arena.com - Unreal Tournament: www.gtinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Quake III Arena: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, placa de sonido, Win 95/98, 70 MB de espacio en el disco rígido. - Unreal Tournament: Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, placa de sonido, Win 95/98, 120 MB de espacio en el disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN (TCP/IP - IPX) e Internet (TCP/IP)



Quake 3 / Unreal Tournament

El titánico duelo de dos colosos de la pirotecnia virtual

Para todos nosotros, los amantes del delicado arte del frag, el momento de enfrentarnos en las redes ha llegado. ¿Cuál será el escenario? Eso es lo que hoy nos reúne aquí. El hecho es que estamos frente a una de las peleas más encarnizadas por el podio de los arcades en primera persona. Con sólo una semana de diferencia Unreal Tournament y Quake 3 Arena han hecho su aparición para darse de tiros y alegrarnos el comienzo del milenio.

Parece mentira, pero pasaron ya 2 años desde que nuestro gurú del carnage, John Carmack, nos sacudiera el coco con su Quake II. Como todos sabrán le fue de maravillas y se metió de lleno en su siguiente obra, que se llamaría Trinity. Pero su distribuidora Activision les pidió un producto intermedio, para calmar la ansiedad de la excitada comunidad "gamer". A partir de ese momento Quake III Arena (Q3A) comenzó a tomar forma, llevando al jugador un escalón más arriba, al mundo Multiplayer.

Paralelamente, ¡oh casualidad! Epic decidió impulsar su Unreal y mejorar su punto más flojo. La conectividad y los tiroteos on-line. De esta manera invirtieron su tiempo mejorando el fantástico engine que tenían, para alegrarnos con lo que hoy conocemos como Unreal Tournament (UT).

En una colosal maniobra de marketing, las 2 compañías se las arreglaron, mediante comunicados de prensa, fotitos, versiones de testeo y demos, para mantener a la comunidad babeando y desesperada por más novedades.

Y hoy muchachos, estamos todos nadando en un mar de baba luchando por saber a que jugar, por qué UT y Q3 llegaron a nuestras manos con sólo una semana de diferencia. ¿Cuál es mejor? Es inevitable comparar uno con otro, pero... ¿hay un ganador? Eso es lo que estamos por ver. Agarren energía y pónganse la armadura, de nuestros misilazos no se salva nadie.

Eres bonito y lo sabes

La calidad gráfica es el fuerte de ambos. Cualquiera de los dos es capaz de dejarnos boquiabiertos por tanto tiempo que inundaríamos de baba nuestra habitación. Epic eligió mejorar el engine que utilizaron para Unreal haciéndolo más atractivo y estable. Las texturas se ven de maravilla y de cerca lucen tan reales que hasta podríamos tocarlas. Agua con movimiento, transparencias, niebla e iluminación, regocijan la mirada del jugador provocando espasmos de alegría.

Id Software, en cambio, optó por modificar su engine, y prácticamente lo hicieron de nuevo. Tan abismal es el cambio, que el motor es irreconocible. Mejoras en la ilumi-







nación, aureolas alrededor de las luces, transparencias en el agua y un espectacular set de texturas de alta resolución capaces de emocionar hasta al más ocasional de los jugadores. Pero quizás una de las innovaciones más sorprendentes que tiene el nuevo engine de John Carmack son las superficies curvas. ¡Sí señor!, por primera vez en un arcade en primera persona podemos ver un juego que soporte superficies curvas sin mosquearse. Hasta el momento nadie las había utilizado, porque los cálculos matemáticos le restaban mucha velocidad a los procesadores que existían en aquel momento. Gracias a la nueva generación de chips y a incansables meses de trabajo, John Carmack se las arregló para descorcharnos el balero una vez más. Pero todo tiene un precio, por lo menos 128 MB de RAM y una placa TNT2 son necesarios para aprovechar al máximo la capacidad visual de Q3A. Pero a no desesperar, tanto el sistema de superficies curvas como la iluminación y la complejidad de las texturas puede disminuirse para lograr una buena performance en máquinas más modestas. Lástima que en la paleta de colores de los muchachos, parece figurar solo el color rojo. Así como en el Quake II los escenarios estaban engamados a colores amarillentos, en Q3A predomina una tonalidad rojiza.

En el caso de UT, Epic aumentó el detalle de los modelos, agregándole una mayor cantidad de polígonos y mejorando la calidad de los skins. En cuanto al resto de las texturas no mejoraron demasiado, porque por supuesto, en la versión anterior ya se veían de maravilla. Simplemente se limitaron a aplicar artilugios visuales de manera más inteligente para continuar sorprendiendo a los jugadores. Un claro ejemplo de esto es uno de los escenarios deathmatch llamado Galeon, en el que apreciamos claramente un pequeño oleaje en el casco del nivel inferior. Desafortuandamente disminuyeron la calidad del cielo en los escenarios abiertos, probablemente en un intento de mejorar la velocidad del juego. Una pena que ya no podamos disfrutar de esos hermosos cielos con 2 soles y la capa de nubes deslizándose lentamente.



Ambos soportan texturas en 32 bits, pero sin duda alguna la diferencia es más notable en Q3A. Desgraciadamente la velocidad y el vértigo de los combates nos dejan poco espacio para la observación. Basta detenerse unos segundos para observar un pasillo con cruces invertidas, o mirar hacia abajo desde algún puente colgante, para transformarnos en un cadáver inerte víctima de la furia de proyectiles enemigos. Más de una vez habremos dicho: ¡mirá que bien se ve la niebla! y antes de terminar la frase ¡blum! quedamos besando el piso mientras nuestro agresor nos pisa la cabeza. A pesar de la reñida competencia, gráficamente, punto para Q3A.



¿Vengador alado o chiquita pintada? He aquí la cuestión

Sin duda en juegos de esta índole, es importantísima la apariencia del personaje que elejimos para infringir el dolor, y por supuesto la de nuestros adversarios. Siempre quisimos lucir malos, feos y peligrosos, para transmitir con mayor facilidad el pánico. Justamente eso es algo que UT no conoce. A pesar de haber aumentado el detalle de cada modelo y de tener unas cuantas variantes en ambos sexos, ninguno de ellos luce muy atemorizante. Puede ser que recordemos el sexo de nuestro atacante, pero rara vez podremos asociar sus nombres con alguna característica física. Por el contrario, en Q3A es imposible olvidar al implacable Orbb, esa bestia cíclope cuyos brazos funcionan como piernas, o a Lucy, esa muchachita regordeta de dudosa agilidad. Es evidente que en cuanto a personalidad se refiere, los modelos de Q3A son claramente superiores y cada uno de ellos posee características que lo desprenden por completo del resto. Tomemos el ejemplo de Biker. Un motoquero excedido de peso con mas tatuajes que piel, y a su "casi" hermanito Cadáver. Digo "casi" porque si bien utilizan el mismo modelo, los skins son tan diferentes que es imposible confundirlos, un error que se cometió en UT; donde pequeñas variaciones en las caras o los trajes no son suficientes para reconocer a dis-







tancia el salvaje y agresivo poder de la amplia variedad de oponentes. Como valor agregado, contamos con los modelos de viejos personajes de los juegos de Id, que han llenado durante años nuestro corazón fichinero. Estos son el soldado del Doom y el Ranger del Quake, que al igual que el resto de los modelos de Q3A tienen texturas con un nivel de detalle asombroso y una increíble cantidad de animaciones (observándolos con cuidado se aprecia con claridad cómo se mueven sus brazos al disparar un arma, recreando el famoso "culatazo"). Por lo tanto y sin sonar racista... otra vez...punto para Q3A.

Doblar a la derecha, saltar el puente, pegarle en el ojo al bichooalalalalala, ¡ya me perdí!

Una de las cosas más importantes es la jugabilidad. Aquel sentimiento de cariño que hace que juguemos una y otra vez al mismo juego, mientras la gente observa con aturdimiento nuestra cara de mongoloide y el hilito de saliva que se escurre por la comisura de nuestros labios. Eso mis amigos, es posible si un juego está bien balanceado. En el caso de ambos, la consigna es muy simple: buscar al enemigo, y dispararle con todo lo que tengamos. ¿Cuántas cositas tenemos para utilizar? ¿Cuántas mañas y artilugios esconden los pasillos? Veamos...

Tanto en UT como en Q3A, contamos con herramientas llamadas power-ups, que nos ayudarán a salir victoriosos en la más apremiante de las situaciones. Pero fíjense que casualidad, ambos juegos se valen de los mismos elementos para lograr "el balance":

El balance

QUAKE III ARENA	U. TOURNAMENT
Quad Damage: Cuadruplica el daño infringido por nuestras armas.	**Damage amplifier:** Nos permite aumentar el poder destructivo de nuestras armas.
Battle Suit: Armadura más potente.	**Shield Belt:** Cinturón que refuerza la armadura.
Invisibility: Preciado artefacto que nos permite desaparecer de la vista de nuestros enemigos mientras no llamemos la atención disparando.	**Invisibility:** Preciado artefacto que nos permite desaparecer de la vista de nuestros enemigos mientras no llamemos la atención disparando.
Mega Health: Duplicará nuestra energía.	**Big Keg O'Health:** Duplicará nuestra energía.
Health: Energía.	**Health:** Energía.
Armor: Armadura.	**Armor:** Armadura.
Teleport: Nos transporta a un lugar fuera de peligro.	**Translocator:** nos transporta a donde depositamos un transmisor.



Por supuesto siempre alguno de los dos tiene algún truquito extra bajo la manga. En el caso del Q3A tenemos el Regeneration (lentamente nos devuelve la energía perdida mientras dura su efecto) y en el de UT las Jump Boots (nos permiten saltar mucho, mucho más alto).

A pesar de parecerse tanto, la combinación de todos estos elementos en los distintos escenarios y la velocidad y agilidad del juego, son vitales a la hora de decidir un ganador. En lo personal, otra vez... punto para Q3A.

Yo quiero tener un millón de amigos y así más fuerte poder fragear!

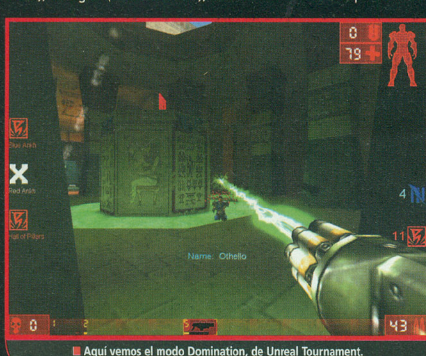
Qué sería de nosotros y de este hermoso combo de juegos sin la presencia de los bots. Aquellas detestables criaturitas virtuales que nos iniciarán en el arte de la aniquilación. Esas malditas personitas que pueden compararse al más implacable de nuestros amiguetes y que servirán para acostumbrar la muñeca y afilar la puntería. Hermoso, sencillamente hermoso. Uno podría pasar horas intentando vencer a estos dioses del dolor y aún saliendo victoriosos, lo volveríamos a hacer. Sin duda alguna, la cúspide de la inteligencia artificial está aquí, cosas nunca antes imaginables para entidades controladas por la computadora. Seres capaces de esquivar nuestro poder de fuego saltando, agachándose o escondiéndose tras algún objeto. Furiosos rapaces que nos devuelven tanto plomo como el que les damos y que corren en busca de un refugio o energía en caso de encontrarse en mal estado. Muchachitos que anticipan un misilazo a nuestro próximo paso, esos son bots.

En ambos casos esta regla se cumple, pero los de Q3A no están tan bien balanceados. O tienen una puntería perfecta, o no embocan una. En cambio los bots de UT actúan de manera más creíble y humana, obedeciendo inclusive a nuestras órdenes. Quizás se pifien algún tirito pero no hay que exponerse demasiado. Reaccionan como uno de nosotros, corriendo cuando están en mala posición y descargando toda su furia cuando llevan las de ganar. Punto para UT.

Y David venció a Goliat con su onda...

El tema que siempre se presta a discuciones es el arsenal del que disponemos para

destrozar a nuestros enemigos. Hasta el momento siempre estuvo en desventaja el Unreal, pero Epic se preocupó para que esto no volviera a suceder. Esta vez, disponemos de una gran variedad de armas, algunas de ellas fueron recicladas de la versión anterior y otras son totalmente nuevas. La Enforcer (pistola) que esta vez puede utilizarse en pares (una en cada mano), Impact hammer (martillo neumático que puede ser utilizado como arma a corta distancia, bastante inútil), Minigun (ametralladora), Shock rifle



Aquí vemos el modo Domination, de Unreal Tournament.

(dispara violentas cargas de energía), Bio rifle (dispara material radiactivo), Pulse gun (arroja municiones de plasma a gran velocidad, y su disparo secundario es un temible rayo del mismo material), Sniper rifle (una especie de M16 reformada con mira telescópica, capaz de arrancar la cabeza de un tiro), Ripper (rifle que dispara filosos discos que rebotan en las paredes y que suelen cortar en rodajas a quien se cruce en su camino), Flak cannon (dispara pedacitos de metal, o bombas de fragmentación), Rocket Launcher (el viejo y archiconocido lanzamisiles) y por último la temible Redeemer (poderosa arma que dispara sólo un misil con una terrible onda expansiva y que nos recuerda el poder de la vieja BFG del Quake II. No lo disparen cerca). Como verán, variedad es lo que sobra en UT, y lo mejor de todo es que están bastante bien balanceadas. Lo suficiente como para que todas merezcan ser usadas.

En el caso de Q3A, Id continuó en su mayoría con viejas armas que han sufrido algunos retoques: Shotgun (la vieja y conocida escopeta doble caño), Plasma Gun (aquella ametralladora de plasma que tanta alegría nos brindó en Doom), BFG10k (la temible arma que ha sido modificada rebajando su poder destructivo, una lástima), Grenade Launcher (lanza granadas que nos viene acompañando desde la primera versión de Quake), Lightning Gun (un arma que lanza letales rayos de energía, y que nos recuerda a la primera versión), Machinegun (nuestra arma primaria), y las viejas y conocidas Rocket Launcher (lanza misil) y Railgun.

Si comparamos un arsenal con el otro, las armas de Q3A lucen mucho más peligrosas e interesantes que las de UT, pero éste último tiene un mejor balance y una mayor variedad. Es muy común que jugando Q3A, el arma predilecta sea el Rocket Launcher, y si usamos otra es porque se nos acabaron las municiones. En cambio en UT uno dispara con lo que tiene, porque puede ser tan dolorosa una rafaga de la Minigun como un misilazo en la nuca. Una de las armas más interesantes es probablemente el Redeemer,



pero recuerden, solo tiene 1 tiro y debe usarse a larga distancia. Y como si fuera poco el Unreal trae daño localizado, lo que hace que los disparos del arma más débil resulten mortales. Una vez más... punto para UT.

La muerte a la vuelta de la esquina

¿Qué sería de un arcade en primera persona sin un buen diseño de niveles? La respuesta es nada, y es por eso que los desarrolladores se esmeraron en recrear una gran variedad de escenarios en los que podremos balearnos a gusto.

UT nos pone en extraños campos de batalla. Grandes espacios en modernos templos, galeones en medio del mar, una playa plagada de francotiradores y cañonazos, torres suspendidas en el espacio o un castillo en la punta de una colina. Hasta aquí suena hermoso, pero la mayoría de los escenarios están diseñados para más de 6 jugadores y suelen ser bastante confusos y laberínticos. Pero una cosa hay que reconocer, han logrado algo importante: que recordemos algunos de los escenarios. Un claro ejemplo de esto es el Galeón o una de las misiones de Assault (ver "damas o ludomatic") en la que tenemos que llegar a la cabina de un tren en movimiento, o una playa de desembarco que nos recuerda a la secuencia inicial





de "Rescatando al Soldado Ryan". Las texturas están bien, pero no es nada que no hayamos visto hasta el momento. Básicamente todo el crédito que lograron fue gracias al complejo diseño de niveles, y el talento de sus artistas. Muchos escondites y recovecos a oscuras hacen de Unreal una delicia para el "camper" (para quienes desconozcan la palabra, asi se les llama a esas molestas personitas que se acobachan en algún rincón, pasando al otro mundo a los descuidados transeúntes, en pocas palabras un sniper).



En el caso de Q3A, podemos recordar detalles, pero difícilmente un escenario completo. Quizás, cruces invertidas colgando en movimiento de un techo, rampas que nos impulsan por el aire, o la cabeza de John Carmack escondida en algún rincón del suelo, pero ¿en cuál de los niveles?, ¿cómo se llama? Buena pregunta. Pero una cosa sí es segura amigos, todos, absolutamente todos los escenarios están diseñados para el combate a cara descubierta. Sólo cuerpos disparándose plomo, nada de correr en busca de un escondite, todo es sangre y sudor. Por lo tanto una vez más estamos ante una pregunta ¿Cuáles son mejores? La verdad que los dos. Todo depende de los gustos; para quien adora el juego pausado, frío y calculador, los niveles de UT son la mejor opción. Si te gusta la acción descontrolada, las balas, la sangre y la alocada y vertiginosa carrera, donde el simple hecho de detenerse a urgarse la nariz puede desembocar en la muerte, los escenarios de Q3A son para vos. En mi opinión personal... punto para Q3A. Los niveles son ágiles y bien balanceados, con exquisitas texturas y no demasiado rebuscados. Lástima que todos los niveles tienen una gran tendencia al rojo.

¿Damas o ludomatic?

Gracias a los conocidos "game modes", pequeñas modificaciones que alteran el reglamento del juego, la vida útil de un juego se extiende mucho más. Para aquellos que ya se hartaron del típico deathmatch, a no desesperar, ambos tienen algo distinto que ofrecer.

Para Q3A, Id software decidió que deathmatch era la modalidad más importante, por lo que no encontraremos mucha variante. Pero de todas maneras nuevas cositas fueron incluidas: Team deathmatch, Capture the Flag y Tournament. Esta última modalidad es una serie de partidos por el primer puesto, mientras no peleamos, podemos observar desde afuera la cruel lucha entre los bots, y si lo preferimos seguirlos en primera persona, viendo lo que ellos ven. Estas batallas son un mano a mano (1contra 1) por lo que no recomiendo intentarlo en Internet, pueden estar horas sin jugar y mirando corretear muchachitos sin poder participar.

UT se va al otro extremo. Envuelto en la idea del Torneo y sus distintas categorías, Epic se introdujo en el mundo del game mod a lo grande. Además de Deathmatch, lucharemos por los trofeos de Capture the Flag, Domination (lucha en la que tomamos y defendemos distintas posiciones en los mapas), Assault (titánicas batallas por tiempo en las que debemos cumplir con una serie de objetivos) y finalmente una lucha mano a mano con Xan, el organizador del torneo y actual campeón. La gente pidió variantes y Epic las puso, de sobra.

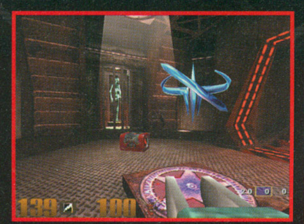
Indiscutiblemente, punto para UT. Pero recuerden, el engine de Quake siempre fue más toqueteable y permisivo y es muy probable que la gente bombardee Internet de mods para Q3A en los próximos meses. Algo que dudo suceda con UT.

¿Alguien oyó hablar de balas telefónicas?

Si duda lo más importante para que funcione correctamente un juego diseñado para Internet, es la facilidad para conectarse, y una serie de menúes amigables que permitan al usuario acomodar todo a gusto. A pesar del esmero y el gran trabajo realizado por los muchachos de Id Software, Q3A no es el ganador de esta categoría. La interface



Regla número 1: nunca des la espalda a tu enemigo.



es tan simple y amigable que no nos deja configurar demasiado todas las opciones, y para hacerlo tenemos que utilizar los ilegibles comandos de la consola. En cuanto a la conexión a Internet, no hay quejas, una especie de gamespy interno nos dirá la cantidad de servidores en funcionamiento y el ping disponible en cada uno.

En el caso de UT todo es más configurable. Por medio de un menú de ventanas podemos acceder a todas las opciones del juego y cambiar todo: cuántas armas queremos en cada escenario y cuáles, qué escenarios queremos que se vayan repitiendo en ciclo o cuántos bots queremos y cuáles. En una palabra estos muchachos no dejaron nada a la suerte. En cuanto a la conexión a Internet, funciona de la misma manera que Q3A, pero como valor agregado tenemos una pestaña por cada game mod, que desplegará la cantidad de servidores que lo estén soportando en ese momento.

Sin lugar a dudas...punto para UT.

En la planilla del Dr. Picor (el legado)

2 juegos, 2 sentimientos y una sola pasión. El arte del Frag. ¿Cuál de los dos es mejor? Una pregunta tan difícil de contestar, que les diría que es "casi" personal. Todo depende de los gustos de cada uno. Obiamente, esta es solo MI humilde opinión, como todos saben; sobre gustos no hay nada escrito. A algunos les puede gustar más el Quake y a otros el Unreal. Todo va de acuerdo al perfil de juego de cada uno.

¿Cuál compraría? Los dos. ¿En qué orden? Personalmente Q3A y después UT. Pero eso se los dejo a ustedes. Cada uno tiene sus puntos fuertes, dejando todo en un empate. Pero a grandes rasgos, el descomunal resultado gráfico logrado por Id Software hace que el look del juego sea a mi gusto más interesante. Además la cantidad de mejoras gráficas y la inclusión de las superficies curvas dejan abierto un jugoso campo que suponemos será explotado por otros desarrolladores que van a adquirir el engine en el futuro. Imagínense cuando los programadores estén familiarizados con el motor y comienzen a hacer modificaciónes. Imagínense un Half-Life 2 utilizando el engine del Q3.

Basta de babear. Punto para Q3A. X PC



El resto del clan también quiso opinar



Nombre: Martín Varsano
Apodo: Marto
Nombre de Batalla: ElMarto
Particularmente me quedo con el Quake III Arena, aunque debo reconocer que los dos productos son geniales. Pero que se le va a hacer, mi railgun hace frags en nombre de John Carmack!



Nombre: Gastón Enrichetti
Apodo: Tongas
Nombre de Batalla: Cog#$%
El Quake III Arena ¿Por qué? ¡Por todo! Las armas, la forma de juego, los escenarios y los años de experiencia en el Quake.



Nombre: Santiago Videla
Apodo: El Oso / Mappy
Nombre de Batalla: Santiago
Quake III Arena Forever!! Es mucho más movido, las armas son un caño, especialmente la Railgun. Los gráficos simplemente son de lo mejor. Igualmente debo reconocer que algunos modos de Unreal son excelentes.



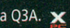
Nombre: Fernando Brischetto
Apodo: La Hiena
Nombre de Batalla: Strider
Los dos me parecen excelentes juegos. Del Quake III destaco el diseño de niveles y personajes, impecables, y del Unreal Tournament lo mejor son los bots, que se acercan más a un oponente humano.



Nombre: Maximiliano Peñalver
Apodo: Maxi
Nombre de Batalla: Maxi
Personalmente elijo el Unreal Tournament. Me parece menos frenético y algo más "estratégico". Por otro lado, es innegable que Quake III sentó un nuevo precedente en cuanto a calidad gráfica.



Nombre: Andrés Loguercio
Apodo: Lagarto / Larva
Nombre de Batalla: Lagarto
Me quedo con el Unreal Tournament, por la cantidad de modos de juego. Fundamental para esta clase de arcades.



EL PROMEDIO

Quake III Arena
QUE TIENE: La esperada secuela de Quake.
LO QUE SI: La brillante calidad gráfica. Los modelos. La jugabilidad y el diseño de niveles.
LO QUE NO: Pocas variantes de juego.

Unreal Tournament
QUE TIENE: La evolución lógica de Unreal.
LO QUE SI: Los bots. Las armas. Las variables del juego y algunos diseños de niveles. Menú extremadamente amigable.
LO QUE NO: Poca evolución gráfica. Algunos niveles extensos y confusos.

Quake III Arena	Unreal Tournament
93%	91%

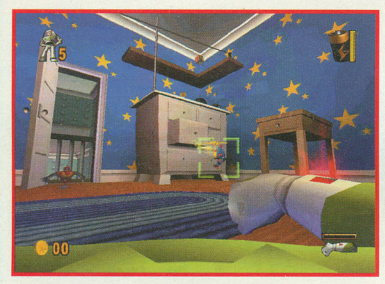
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pixar / Disney Interactive / Activision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 60 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Toy Story 2

Mágico mundo de colores... rendereados



Por Maximiliano Peñalver

Diciembre fue un mes de sorpresas. Algunos juegos que estabamos esperando nos decepcionaron (South Park: Chef's Luv Shack, Ultima IX, etc.) y otros como este inesperado Toy Story 2 del que no esperábamos gran cosa, resulto ser un excelente arcade de plataformas y el único que le puede llegar a hacer frente a Rayman 2 en este 2000 que recién comienza.

¡Al disco rígido... y más allá!

Toy Story 2 (TS2) salta de las consolas a nuestros monitores para brindar a los fanáticos de este género, un nuevo motivo por el que regocijarse. Con semejante galería de personajes, hubiera sido un pecado desperdiciar la licencia produciendo un juego del montón, pero por suerte la gente responsable de este titulo se tomó muy en serio su tarea y realizó un excelente juego, que por supuesto utiliza la licencia de la película, aunque únicamente para hacerlo más atractivo todavía.

A simple vista algunos se lamentaran por la aparente simpleza de su desarrollo, pero en pocos minutos se darán cuenta que este juego es tan difícil como nosotros queremos que sea. Si lo único que nos interesa es pasar de nivel, Toy Story 2 probablemente sea relativamente fácil, y terminar con sus quince niveles nos lleve tan sólo una decena de horas. Pero si somos parte de ese grupo de jugadores que siente la necesidad de completar este tipo de juegos al 100% (recolectando todo lo que sea posible), TS2 nos brindará más de un desafío.

¡De película!

El juego sigue fielmente el argumento de la película, de hecho entre nivel y nivel, podremos acceder a secuencias del film que no solo nos arrancarán más de una sonrisa, sino que nos envolverán aún más en la historia.

En TS2 controlaremos a Buzz Lightyear, en su desesperado intento por rescatar a Woody de las manos de un coleccionista de muñecos de muy pocos escrúpulos. Tenemos acceso a todos los accesorios que el personaje tiene en las películas (desde el disparo láser hasta las alas desplegables, con las que también podemos golpear, giro mediante, a los enemigos que se acerquen demasiado) que nos serán de suma utilidad para enfrentar o sortear todas las sorpresas que nos deparan los niveles. El juego posee una perspectiva en tercera persona, y para evitar inconvenientes con la cámara, se incluyen dos modos diferentes (seguimiento y manual). Aunque ninguna de las dos es perfecta, seguramente una nos será más útil que la otra según nuestro estilo de juego. También es posible cambiar la vista a primera persona para apuntar mejor el láser, aunque mientras estemos en este modo no podremos caminar.

Los niveles son bastante complejos, pero tienen la longitud exacta como para no nos perdamos y por ende, frustremos. Nuestro periplo comienza en la casa de Andy (excelentemente recreada) y muy pronto nos estaremos enfrentando a las hordas del maléfico Zurg (el archinemesis de Buzz) que pululan por todos lados, aunque por supuesto, también nos encontraremos con todos los personajes amigos de la peli, que nos darán más de una ayuda a la hora de acabar con estos descontrolados robots.

En resumen

Aunque algunos lo puedan encontrar demasiado fácil, TS2 es un gran juego de plataformas potenciado por una excelente licencia impecablemente implementada. Pero en el final Toy Story 2 se mantiene en pie por su excelente jugabilidad. Si sos un fan de los juegos de plataformas, Toy Story y sobre todo de Buzz Lightyear, estás ante un título que definitivamente no te podés perder.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de plataformas con los mejores niveles diseñados para PC vistos desde la perspectiva de un juguete.
LO QUE SI: Excelentes niveles y sensación de proporción. Los gráficos y la jugabilidad. Cientos de cosas para hacer y recolectar. Los clips de la película (obviamente), son fantásticos.
LO QUE NO: Para los más experimentados puede resultar algo fácil. Los enemigos finales (dejando las controversias aparte) son demasiado fáciles.

80%

PROMEDIO **80%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Behavior Interactive / Infogrames / Edusoft
INTERNET: www.lost-in-time.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 6 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



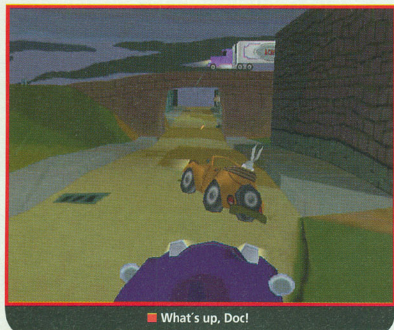
Bugs Bunny
Lost in Time

Emhh... ¿Qué hay de nuevo viejo?

Por Hernán Fernández

El conejo de la suerte decide salir de vacaciones y enfila hacia Pismo Beach, una playa muy concurrida por famosos personajes de animación, pero dobla en la dirección equivocada en Albuquerque, y va a parar dentro de un granero donde, por pura casualidad, encuentra un enorme exprimidor de zanahorias...

Tremenda sorpresa se lleva al activar accidentalmente la máquina y salir expulsado a un vórtice en el espacio-tiempo. Allí encuentra a Merlín, un mago loco que le explica que la única forma de regresar a su tiempo es recorriendo distintas épocas en busca de unos relojes y unas extrañas zanahorias doradas que lo llevarían poco a poco hacia el presente. Aparte de explicarnos de qué va la cosa, Merlín también nos da unas clases para conocer todos los movimientos de Bugs, que van desde escalar cuerdas hasta pelear contra nuestros enemigos, saltándoles sobre la cabeza o incitándolos a que nos persigan para patearles el trasero cuando se detengan exhaustos. Una vez estemos listos, podremos subir a nuestro exprimidor... eh, máquina del tiempo, y comenzar la aventura.



What´s up, Doc!

Un conejo 3D

Lost in Time es un juego de plataformas clásico, pero completamente realizado en 3D. Es la primera incursión del conejo en esta clase de tecnología luego de 50 años de brindarnos pura diversión, y hay que reconocer que la gente de Behavior Interactive produjo un juego adorable que hace justicia a la fama de Bugs. El engine utiliza unos gráficos bastante simples pero que encajan perfectamente con el ambiente de dibujo animado. Cabe destacar la animación de los personajes y la traducción completa al español.

El juego recorre cinco períodos, desde la Edad de Piedra hasta el futuro, pasando por el Medioevo, la época de los piratas y los años ´30, cada una con diferentes sectores, totalizando 21 niveles en los que hallaremos muchos personajes clásicos de Looney Tunes como a Elmer Gruñón, Sam, el Pato Lucas y a Marvin el Marciano, entre otros. Los niveles son sorprendentes, -y no necesitan ser recorridos en un orden específico una vez que los hayamos destrabado, lo que eleva su jugabilidad por encima del standard- y hay de todo: desde el típico juego estilo plataformas hasta persecuciones montados en un carnero. Nuestro conejo, como toda caricatura que se precie, no puede morir, así que por más que lo aplasten, electrocuten, ahoguen, corten, rebanen y se caiga al más oscuro abismo sin fondo, siempre reaparecerá vivito y coleando... y tratará de pasar por el mismo lugar. What´s up, Doc!



¡Esto es to... to... todo amigos!

No todo puede ser tan bueno, lamentablemente. El desprolijo manejo de cámara perturba el control: cuando nos movemos hacia un costado el punto de vista gira lentamente hasta ubicarse a la espalda de Bugs. Esto dificulta desplazarnos en línea recta y provoca que no tengamos noción exacta de dónde vamos a caer. Realmente frustrante hasta agarrarle la mano.

Resumiendo, si les gustan los arcades de plataformas, Bugs es muy, muy recomendable -les va a arrancar más de una sonrisa y bastante a menudo-; si nunca probaron esta clase de arcades, también les va a gustar dada la gran calidad y simpatía del producto, pero a lo mejor tengan que masticar unas zanahorias entre niveles para no tirar el monitor por la ventana hasta que se acostumbren a los movimientos del conejo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de plataformas clásico pero en 3D.
LO QUE SI: La calidad y variedad de los niveles, las animaciones y la excelente traducción. ¡Es un cartoon interactivo!
LO QUE NO: El ángulo de cámara resulta confuso. Algunas fallas en el sistema de control.

80%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Core Design / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.tombraider.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible



Tomb Raider The Last Revelation

Miss Lara Croft regresa a las viejas tumbas

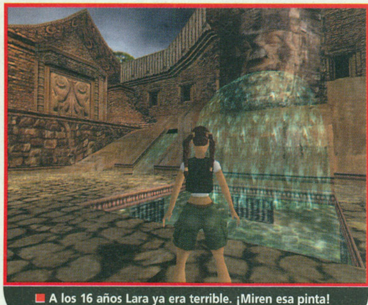
Por Durgan Nallar

Durante 1996 Core Design redefinió el género de las aventuras 3D en tercera persona. El engine novedoso, una impecable combinación de puzzles, exploración y acción en las dosis justas, y en particular la magnética personalidad de su protagonista, hicieron un clásico de Tomb Raider. Más que eso, el personaje llamado Lara Croft trascendió los límites del juego convirtiéndose en un fenómeno social de proporciones inauditas. En esta cuarta aventura, la arqueóloga retorna a sus fuentes tras haber incursionado en dos entregas anteriores que tuvieron la propiedad de desvirtuar lo que, en su origen, fuera una experiencia de juego fascinante.

Tomb Raider II y III intentaron expandir el horizonte aventurero de Lara, pero solo consiguieron producir secuelas repetitivas y orientadas a la acción: Core había puesto el acento en el aspecto más débil del juego. Lara puede disparar varios tipos de armas, pero su punto de vista en tercera persona obliga a utilizar un sistema de mira automático. Esto en la primera versión no fue un problema porque era necesario luchar en muy contadas ocasiones; más aún, resultaba lógico que Lara encontrara peligros y debiera defenderse, pero el juego consistía fundamentalmente en el placer de explorar aterradores misterios arqueológicos. La atmósfera de Tomb Raider era inigualable. De allí su éxito. Por otra parte, la IA de los enemigos nunca se destacó, ni aún en esta reciente entrega. Los niveles gigantescos en los que resultaba sencillo perderse tampoco ayudaron. Son errores que Eidos ha mantenido a pesar de las protestas, quizás porque, aún así, la trilogía anterior vendió la friolera de 17 millones de copias en PC y PlayStation. Por su parte, The Last Revelation ya acumula una cifra récord de ventas en Europa.


Observen esa expresión. ¡Esa es nuestra chica!

Sin embargo, muchos consideran, como nosotros, que la serie ha cumplido un ciclo. El futuro de Lara Croft depende de que haya un cambio radical en el estilo de juego.


A los 16 años Lara ya era terrible. ¡Miren esa pinta!



La última revelación

El engine original ha pasado por varios arreglos cosméticos, como es costumbre, y Lara hace gala de unos cuantos movimientos nuevos. Varios puzzles a lo largo de los 36 niveles de The Last Revelation se apoyan en las flamantes posibilidades de Lara, que luce dinámica y hermosa como nunca. La chica más valiente del género, como ya sabemos, puede correr, caminar muy, muy sensualmente, zambullirse con la gracia de una bailarina acuática, nadar, saltar, escalar y andar a gachas por lugares donde pocos de nosotros nos atreveríamos. Ahora además puede balancearse de cuerdas, correr a mayor velocidad durante un breve período y ejecutar un roll para atravesar en el último segundo esa puerta que se cierra para siempre en una nube de polvo.

Los movimientos acrobáticos de Lara, prácticamente perfectos, no han sido igualados por ningún otro juego, ni siquiera por el reciente Indiana Jones and The Infernal Machine, de LucasArts, que, aunque dispone de una historia más compleja, en el aspecto gráfico quedó rezagado en comparación. Junto a la maravillosa visual capaz de entregar el engine remozado, disponemos de un arsenal de nuevas opciones entre los que se cuentan unos binoculares -un accesorio inexplicablemente ausente hasta ahora-, una mira telescópica láser que podemos utilizar en conjunto con el revólver o la ballesta y un espectacular lanzagranadas. El inventario ha sido mejorado con la capacidad de combinar objetos, una característica sin embargo



poco explotada.

Gráficamente, The Last Revelation es soberbio. Los paisajes y texturas mejorados con efecto bump-mapping se ven espectaculares y las luces dinámicas brindan una cuota de realismo al entorno absolutamente fantástico. Se han solucionado gran parte de los crónicos problemas de manejo de cámara, gracias a que el cuerpo de Lara se vuelve translúcido si es necesario. La nueva tecnología permite que el modelo esté recubierto por una piel continua, mucho más suave que antes en las junturas de brazos y rodillas. La chica se ve casi real. Hasta chorrea cuando sale del agua. Tiene el cabello muy largo y el rostro más expresivo, amén de otras partes más voluptuosas.

Teenager

La aventura principia con un tutorial de los movimientos que puede hacer Lara, como siempre, sólo que esta vez la veremos a los 16 años y en compañía de un amigo de su padre mientras exploran juntos un vieja tumba en Camboya. Una vez aprendido el control de la adorable niña -completa con bermudas y coletas-, las hojas del calendario caerán hasta el presente, cuando Lara accidentalmente libere al dios egipcio de la muerte, Seth. A partir de entonces deberá detener la furia destructora del monstruo.

Toda la aventura se desarrolla en Egipto, lo cual constituye un acierto y otorga una mayor continuidad a la historia, que veremos avanzar con frecuencia en forma de scripts y con segmentos de video de alta calidad. El viaje empieza en el Valle de los Faraones y continúa en diversos locaciones como el templo de Cleopatra, sobre un veloz tren a través del Sahara, en catacumbas, la Esfinge y la Gran Pirámide de Gizeh, y culmina con la batalla final del templo de Horus. Enfrentaremos a decenas de enemigos, tanto bandoleros del desierto y agentes alemanes interesados en el dios, como horribles momias, esqueletos, estatuas vivientes y animales salvajes y míticos propios de Egipto, pero sin grandes dificultades porque -por fortuna- estamos de nuevo ante un juego de exploración y resolución de enigmas. Hay pocas balaceras. Los niveles resultan ingeniosos y son pequeños, evitando la tediosa tarea de recorrerlos hasta el hartazgo si nos extraviamos. Los puzzles siguen siendo clásicos en su mayoría, pero interesantes, obligándonos a buscar interruptores, recuperar piezas y combinar objetos.



Lara puede conducir motos y jeeps en la aventura.

The Last Revelation debería haber sido la segunda versión de Tomb Raider, no la cuarta. Es un producto recomendable para los que quedaron impresionados por la primera parte; deja la sensación de haber vivido una aventura fascinante. Pero sin duda no puede haber otra entrega de la serie si no se producen mejoras sustanciales en el diseño. Creemos que el paso siguiente debe ser desarrollar la personalidad de Lara integrándola de forma interactiva en la aventura. Mientras, los fans han recuperado lo mejor de Tomb Raider, y eso es mucho decir.

LARA CROFT



Lara se convirtió en la primer mujer virtual en posar para publicaciones de la talla de Vogue y Cosmopolitan y fue noticia varias veces en los periódicos más importantes del mundo. The Times Magazine llegó a mencionarla como una posible candidata a mujer del año y planea distribuir entre sus suscriptores un nivel exclusivo para The Last Revelation diseñado por la propia Core. Una ola de merchandising -ropa, muñecos, perfumes- creció en torno a la heroína y paulatinamente pudimos verla en las pantallas gigantes de los recitales de U2 y en los cómics publicados por Top Cow. Por un tiempo se habló de un filme producido por Universal Pictures que la tendría como protagonista, a lo Indiana Jones, y miles de chicas se agolparon en los estudios de Core Design con la vaga ilusión de ser seleccionadas para el papel principal. Demi Moore, por ejemplo. Pronto la imagen de Lara de 25 metros de altura será pintada en los laterales de edificios de las ciudades más importantes de los Estados Unidos.

Algunas modelos lograron prestarse para promocionar la imagen de la Croft, como es el caso de Rhona Mitra, Nell McAndrew y últimamente la holandesa de 24 años Lara Weller, quien desplazó a Nell cuando aquella fue expulsada por Eidos luego de desnudarse para Playboy, afectando así la imagen de Lara ante la comunidad de jugadores, entre los que se cuentan muchos niños y niñas. Hemos de ver qué sucede ahora que la Lara adolescente ha sido presentada en sociedad. ¿Se desatará otro fenómeno masivo?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un afortunado regreso a la vieja combinación de aventura-puzzle que hiciera famosa a la serie.
LO QUE SI: Niveles más pequeños y creativos. Nuevas posibilidades en los movimientos y el inventario. Ha mejorado el manejo de cámara. Los videos. El ambiente de aventura y misterio.
LO QUE NO: El engine ha sido actualizado pero sigue dando muestras de vejez. La IA es pésima. ¡No todas las mujeres son como Lara!

83%

PROMEDIO
60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Zombie Studios / Ripcord Games
INTERNET: www.specops2.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 150 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía Internet o LAN.



Spec Ops II

¿Argentinos malosos en la Antártida?



A la espera de algún criollo.

Por H. Fernández y M. Firpo

Sorpresivamente tendremos que hacer un viaje hasta el continente helado para recuperar un satélite extraviado antes que... nooo, ¿quiénes?... ¡nada menos que un pelotón de soldados argentinos decididos a capturar el preciado trozo de chatarra espacial!

Hace un par de años, SpecOps dio inicio a un nuevo género de juego de combate táctico entre escuadrones. Lamentablemente, Zombie Studios, con ésta continuación, no llega a cubrir todas las expectativas que se habían generado en torno a la secuela. Aunque se han mejorado varios aspectos de la primera parte, no llega a alcanzar a sus competidores más cercanos, como Rainbow Six y Delta Force 2.

En esta ocasión tomaremos el lugar de los míticos Boinas Verdes estadounidenses a lo largo de cinco campañas: en Alemania deberemos detener a un grupo terrorista, en la Antártida recuperar un satélite antes que las Fuerzas Especiales Argentinas (no existen tales "Fuerzas Especiales" en nuestro país), escoltar al Secretario de Defensa norcoreano al asilo en Corea del Sur, neutralizar la amenaza nuclear en Pakistán y asistir en la patrulla de la frontera malasiana en Tailandia, totalizando 26 niveles, más un serie de cuatro escenarios de entrenamiento.

Aquí interrumpimos la transmisión: si tienen una colección de diapositivas, compren un paquete de pochoclos y mírenla aunque lo hayan hecho mil veces, porque les va a resultar mucho más divertido que las animaciones que SpecOps nos ofrece; a menos, claro, que sean fanáticos de G.I. Joe. La intro no es más que una secuencia estática de imágenes acompañada por una triste musiquilla militar.

Los gráficos lucen simples, aunque cumplen su función, con buen uso de iluminación y sombras pero con flojos efectos climáticos: la nieve y la lluvia parecen cualquier cosa menos eso. Los movimientos de los soldados están muy bien conseguidos, tanto al correr, al arrastrarse cuerpo a tierra y al caminar haciendo guardia, como al acusar el impacto de nuestras armas. El juego se puede ver en tercera o primera persona, y hay varios modos de visión especial como la infrarroja. El sonido es destacable: reproduce fielmente a las armas reales, aunque los ruidos ambientales son pésimos. Hay gran cantidad de armas a elegir, ya que disponemos de 19 diferentes que van desde una Uzi hasta el prototipo OICW con balas de 20 mm. que atraviesan cualquier cosa. También hay una gran variedad de explosivos. Por desgracia, las instrucciones que recibimos para cada misión son tan escasas que cuesta equiparnos con efectividad.

La inteligencia de los enemigos también deja mucho que desear. Con frecuencia lo único que atinan a hacer es dar la voz de alarma y correr hacia nosotros, ¡deteniéndose a disparar sin cubrirse o esquivar nuestros tiros! Algunas veces, cuando le pifiamos a un guardia, éste no reaccionará en lo más mínimo, incluso aunque la pared a su alrededor quede como un gruyère. El juego tampoco propone distintas formas de alcanzar el objetivo. La fuerza bruta se impone sobre las pocas cualidades tácticas del juego.

En multiplayer, Specs Ops II es divertido, una buena opción para entretenernos con nuestros amigos en misiones cooperativas, aunque solo para pasar un rato. No resulta adictivo. Por otra parte, la gente de Zombie nos pone a prueba con la excesiva dificultad que hallamos incluso en el nivel más fácil del entrenamiento. La mayor parte de las veces no llegamos a dar unos pocos pasos sin que nuestro cerebro salga despedido de su cavidad. Sorprendente al principio, pero frustrante al poco tiempo.

SpecOps divierte un rato, aunque los errores mencionados, sumados a la dificultad, pueden llegar a arruinarlo todo. Además, esto hay que decirlo, si quieren disfrutar el juego tienen que aislarse de todo resentimiento y ponerse en el papel de Boinas Verdes yanquis que no sienten lástima por los pobres soldaditos criollos cuando gritan en nuestra lengua natal "¡Muere gringo loco!"...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de combate táctico entre escuadrones.
LO QUE SI: La variedad y el sonido de las armas, los modos de visión.
LO QUE NO: La dificultad. Los efectos climáticos. La interface. Las secuencias de video.

60%


El Nuevo RPG Épico de Black Isle Studios, los Productores de Baldur's Gate™ y Fallout™2
PLANESCAPE™
TORMENT™
Bienvenido a Sigil, la "Ciudad de los Portales", un lugar con puertas que conducen a cualquier lugar de la existencia, siempre que tengas la llave indicada. Esta es una tierra neutral en donde se reúnen las razas a través del universo, custodiado por la omnipresente Dama del Dolor, la enigmática gobernante de la ciudad. Un lugar en donde la palabra es más poderosa que la espada, y el pensamiento define la realidad, donde la fe tiene el poder de reformar mundos y cambiar las leyes de la física.
La creación del protagonista es sólo el principio - a través del juego tu personaje se irá adaptando a tu estilo de juego.
Planescape es un universo con una ambientación que NUNCA antes habías experimentado, con increíbles gráficos, adversarios bizarros y extraños poderes mágicos.
Encontrarás objetos con personalidad propia. Manejarás un impredecible grupo con los más extraños aliados, para recorrer la superficie de los planos alternativos.
Te podés regenerar, hablar con los muertos, y tener inmunidades mágicas. Serás un adversario de temer. Lamentablemente, los demás también.
Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
TOP
Advanced Dungeons&Dragons
BLACK ISLE STUDIOS
OFFICIAL TSR Licensed Product
Distribuido por: TELE OPCION S.A. - Av. Roque Sáenz Peña 811 4º "E" - C.P. (1035) Buenos Aires - Argentina
TEL: (54 11) 4326-7751 FAX: (54 11) 4326-7798 HOT-LINE: (54 11) 4326-7752 E-Mail: soporte@teleopcion.com.ar
www.planescape-torment.com

PROMEDIO
79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Accolade / Infogrames / Edusoft
INTERNET: www.slavezero.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 125 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Slave Zero

Primo de Robotech, hermano de Evangelion

Por Mariano Firpo

Quinientos años en el futuro: una ciudad llena de polución, robots gigantes y tráfico enloquecedor hace de escenario para este nuevo arcade de la gente de Accolade. Nosotros formamos parte de una facción rebelde llamada "Los Guardianes", descendientes de una antigua orden de monjes guerreros que juraron encargarse del tirano SovKhan y su venenosa ciudad.

Definitivamente, Slave Zero no es el juego que todos esperábamos, especialmente luego de haber experimentado los aciertos de otros productos igualmente inspirados en las típicas refriegas de robots gigantes tan populares en Japón, como es el caso del impecable Shogo: Mobile Armor Division. Sin embargo, es un muy buen arcade 3D con la opción de ver el escenario desde una perspectiva en tercera persona o hacerlo a través de los ojos de nuestra colosal máquina de combate. ¡Si les atrae darse maza con robots, éste es el juego!

Nos enfrentaremos con cientos de ellos (algunos tamaño XL), helicópteros, tanques, arañas mecánicas y con el pequeño pero testarudo emperador SovKhan, quien tiene en su poder una extraña sustancia conocida como "materia oscura", con la que acelera el proceso de gestación de sus embriones transformándolos en pocas horas en temibles máquinas de guerra. Los enemigos varían desde simples y débiles tanques hasta robots con escudos y armas suficientes como para derretir media ciudad. Los adversarios finales, los jefes, son distintos a todos lo demás y entre sí, y aunque suelen derrotarnos en el primer intento, una vez que encontramos su punto débil no representan una amenaza. La inteligencia artificial es mediocre, al menos, y cuanto más grande es el enemigo, menos la usa. De todas maneras la furia del combate logra que este detalle pase desapercibido, al contrario que en otros productos similares.

Nuestra criatura biomecánica cuenta con armas de munición, de energía y varios lanzadores de misiles que evocan la vieja serie Robotech. A medida que avancemos por las diferentes misiones, encontraremos armamento poderoso, haciendo nuestra tarea más fácil. Podremos tener misiles comunes, teledirigidos o de cabezas múltiples y, por ejemplo, cambiar nuestra ametralladora por un cañón explosivo. Accolade ha usado un nuevo engine 3D llamado Ecstasy, con el cual cobra vida el inmenso entorno que comprende la urbe, Megacity, y los mechs del emperador. Para plantarle cara al enemigo podemos destruir algunas estructuras como puentes y torres, arrojarles camiones, vigas, un peatón.... o simplemente llenarlos de plomo. La sensación de que pilotamos un robot gigante parece bien conseguida, gracias a que la ciudad está plagada de buenos detalles como vehículos flotantes, diminutos peatones y coches que chocan en cadena cuando Slave Zero sacude la pantalla al soltar su peso sobre las calles, aplastando todo a su paso. Por desgracia, parte de esta sensación de enormidad del mech se pierde también porque los edificios son más grandes y altos aún que los robots que se suponen gigantescos.



Los fans visiten www.3dap.com/slavezero.



El juego comprende 15 misiones con objetivos que van desde destruir los generadores de la ciudad y proteger un convoy aliado hasta recuperar embriones para el desarrollo de nuestro ejército. Slave Zero es un producto adictivo, aunque de corta duración -con un promedio de juego de 10 a 16 horas- dependiendo de la dificultad que escojamos y de nuestra habilidad como pilotos.

Gráficamente cumple, sin llegar a maravillar. Mejora significativamente si activamos el efecto bump mapping soportado por Ecstasy. Hay demasiados sintetizadores en la música, pero los sonidos ambientales están bien logrados y el juego incluye las últimas normas de audio posicional EAX y A3D para cuatro parlantes.

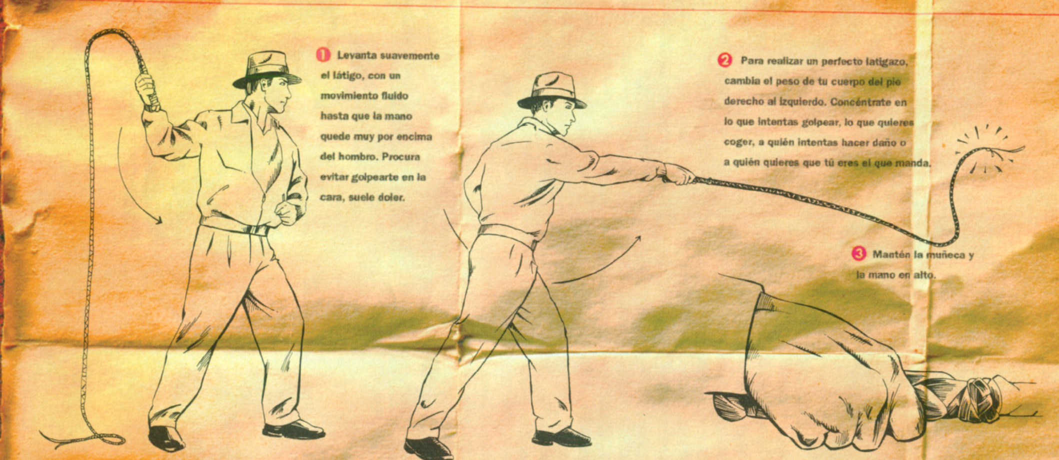
En conclusión, Slave Zero nos hará pasar un par de días entretenidos encima de nuestro cibernético amigo, colgado de edificios como Donkey Kong y destruyendo Megacity a gusto. Perdonado está el grandote.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Luchas estilo Robotech en las calles de Megacity S1-9.
LO QUE SI: La adicción, los enemigos finales, las misiones. ¡Está bueno revolear autos!
LO QUE NO: La música, la poca variedad de armas. Algunos modelos tienen pocos polígonos. No existe soporte multiplayer.

79%

MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.

2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

3 Mantén la muñeca y la mano en alto.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!

MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes

6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos

8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto



indy.lucasarts.com

Para Windows 95/98

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Studios
INTERNET: www.sierrastudios.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 400 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



SWAT 3: Close Quarters Battle

Donde Sierra pone el ojo, pone la bala



En esta pantalla podemos configurar el arsenal de nuestro equipo.

Por Sebastián Di Nardo

Porque la gente lo necesitaba y lo pedía casi como rezándole a un santo. Todos queríamos un digno competidor por el trofeo que fácilmente se estaba arrebatando Rainbow Six. Por eso Sierra, ametralladora en mano, salió a la calle con un producto maravilloso que no sólo hizo temblar al mismísimo Tom Clancy, sino que restituyó por completo el manchado nombre de la serie SWAT.

Nuestra oportunidad de ser el Teniente Harrelson

¿Cuántos de nosotros hemos pasado parte de nuestra infancia, pegados al televisor mirando la serie S.W.A.T.? Infinidad de veces, jugando con nuestros amiguitos, hemos querido ser el teniente Harrelson y comandar una unidad haciéndonos cargo de peligrosas situaciones. Bueno amigos, gracias a Sierra esto es posible hoy en día. SWAT3: Close Quarters Battle, nos pone al frente de un grupo de valientes oficiales de la ley para controlar a locos armados, terroristas y fanáticos religiosos que amenazan a inocentes. Por primera vez en la historia se hace justicia, reivindicando el vapuleado nombre de esta agrupación policíaca, y poniéndola al frente de la acción y estrategia.

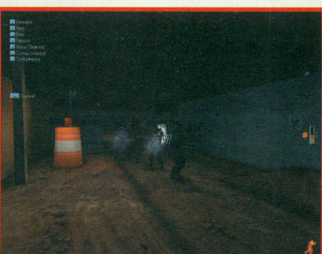
Entre la realidad y la ficción, sólo hay un monitor

No cabe duda de que Sierra ha hecho un excelente trabajo con el engine de SWAT3, creando un marco perfecto para una obra memorable. Gracias a esta maravilla podemos correr el juego de manera aceptable aún en equipos sin aceleración 3D. Pero si contamos con una buena placa de video, podemos poner una pelela debajo de nuestra silla, porque la acción se ve tan real que podemos llegar a accidentarnos.

¿Qué tiene SWAT3 que lo hace tan interesante? Por empezar, nos hace sentir que realmente estamos allí y cada pequeño detalle ayuda a recrear satisfactoriamente las locaciones. Casas, mansiones con pileta, centros de conferencias, edificios abandonados y una inmensa red de desagues son algunas de las ubicaciones por las que transitamos en nuestra lucha por restablecer el orden.

Podemos entrar en acción efectuando misiones aisladas o eligiendo la modalidad "career" (carrera), con la ayuda de un escuadrón, que obedecerá nuestras órdenes. Ellos sólo se moverán y entrarán en acción si lo pedimos, de lo contrario, se quedarán en la puerta viendo como nos aniquilan los desquiciados malvivientes.

La consigna es evitar el uso innecesario de la fuerza, intentado por todos los medios que los malechores se rindan sin que haya víctimas. Podemos persuadirlos gritándoles, o arrojandoles granadas luminosas (Flash Bang) y de humo. Lo interesante es que a veces se dan por vencidos dejando caer su arma para que los esposemos, pero en la mayoría de los casos gritan enloquecidos abriendo fuego contra nuestro equipo o los rehenes. Ahí es donde la acción comienza. Tanto nosotros, como los oficiales que nos acompañan abren fuego abatiendo al enemigo que cae retorciéndose. Es importante rescatar que si capturamos a la mayor cantidad posible con vida tendremos mayores posibilidades de ser condecorados, con lo cual siempre es bueno tirar a las piernas. En ese caso el reo quedará moviéndose y quejándose en el suelo, mientras informamos por radio que uno de los malvivientes a sido inmovilizado.



A pesar de contar con chalecos anti-balas, seguimos siendo vulnerables a los proyectiles, bastan 2 ó 3 tiros para acabar con nuestra existencia, así que es buena idea no exponerse demasiado si estamos heridos. Cuando estamos lastimados y el pánico empieza a correr por nuestras venas, recurrimos a los miembros de nuestro equipo. Por medio de un menú de órdenes podemos indicarles qué hacer y controlar la situación a una distancia segura. Recuerden que la puntería de nues-

tros muchachos no es la mejor y que más de una vez nos encotraremos gritando enloquecidos: ¡oficial caído!

Obiamente es muy dificil prestar atención mientras intentamos admirar los detalles de cada escenario. Discotecas, baños, jacuzzis y salas de estar no hacen más que distraernos, haciendonos cometer el más terrible de los errores. No seguir una rutina. S.W.A.T nos hace utilizar tácticas de la vida real, sin las cuales estamos perdidos. El famoso "slicing de pie"(cortando el pastel) es el mejor recurso para rastrillar cuidadosamente cada rincón y evitar ser sorprendidos por algun malhechor. Si somos principiantes y el tutorial no nos instruyó lo suficiente, podemos ordenar a nuestros muchachos que irrumpan en alguna de las habitaciones, ellos sabrán que hacer y nosotros solo tenemos que observar y aprender.

Yo con eso no entro...

Afortunadamente para responder a toda esta locura, contamos con un variado arsenal. Una gran variedad de elementos de la vida real pueden ser utilizados, entre ellos el M4A1 (poderoso rifle automático y semiautomático) con munición regular o no perforante, la Heckler & Kotch MP5 (ametralladora 9 mm), la Heckler & Kotch MP5SD (mismo modelo con silenciador), la Benelli M1 Super 90 (escopeta de asalto) y la infaltable Springfield Armory 1911-A1 (pistola estándar calibre 45). Por supuesto todas estas armas vienen equipadas con una linterna que podemos encender si la oscuridad nos envuelve. Para todos ustedes, los entendidos del armamento, una fuente incalculable de alegror balístico.

Lo más interesante es que cada disparo responde al calibre y al material que recibe el impacto. ¿Qué significa esto? Pongamos como ejemplo el tutorial. En una habitación podemos disparar sobre distintos materiales para ver que grado de penetración que tiene cada arma y su calibre. Supongamos que tenemos primero un vidrio, despues una plancha de madera y finalmente una de metal. Disparando con nuestra M4A1 podemos apreciar que los proyectiles atraviesan con facilidad el vidrio astillándolo, e inclusive la plancha de madera, alojándose finalmente en la plancha de metal. Recuerden familiarizarse con el armamento y las municiones antes de empezar, puede

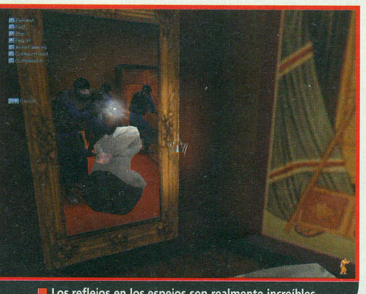


salvarnos la vida disparar a través de una puerta.

Sólo les falta servir un café y sentarse a charlar

Gracias a la excelente inteligencia artificial de los enemigos, es muy probable que repitamos cada misión de 4 a 10 veces. Estos muchachos saben como actuar, y ante la menor duda responden con plomo. Si bien no realizan piruetas para esquivar nuestros disparos, saben hacerse entender. Son silenciosos, cuidadosos y generalmente suelen tomarnos por sorpresa. No dudan en disparar, no importa que tengan delante. En una ocasión, inspeccionando una biblioteca sin energía eléctrica, salvé mi vida milagrosamente, cuando un disparo entro por el vidrio del mostrador pegando a sólo 10 centímetros de mi cabeza. No hace falta decirles que ese maldito murió víctima de una furiosa ráfaga de metralla que le asesté a través del mismo vidrio, por el solo hecho de hacerme mojar los pantalones del susto.

Lo mejor de todo es que si repetimos la misión, ninguno de ellos actuará de la misma manera, y probablemente no estén en el mismo lugar. Esto es gracias a que Sierra randomizó el comportamiento de los enemigos para acercarlos a la realidad, uno nunca sabe como van a reaccionar. Esto obviamente nos permite jugar la misma misión una y otra vez sin aburrirnos, extendiendo la vida útil del juego.



Los reflejos en los espejos son realmente increíbles.

Desafortunadamente no podemos decir lo mismo de nuestro equipo, que muchas veces se chocan en los pasillos intentando avanzar, y más de una vez caen como moscas bajo el fuego enemigo por entrar apresuradamente en alguna habitación. Un pecado venial que todos sabremos perdonar.

Todo lo que hace de SWAT3 un imperdible

Excelente calidad gráfica, armas y sonidos tomados de la vida real, y un clima de tensión



inigualable contribuyen a formar un muy buen juego de acción. Algunos pueden acusar a SWAT3 de tener escenarios muy cerrados y claustrofóbicos, transformándolo en un juego bastante lineal, pero créanme que no está nada mal. De hecho lo hace más interesante porque el resultado final de cada mi-sión depende del comportamiento de los enemigos, que es bastante variable e inestable. Una lástima que no tengamos multiplayer. Imagínense jugar por Internet con nuestros amigos tratando de salvar a un grupo de civiles de las garras de unos asaltabancos. Según las promesas de Sierra un paquete de expansión podría inlcuír esta modalidad. Esperamos ansiosos...mientras tanto, seguiremos capturando malechores.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un S.W.A.T. que hace justicia a la saga.
LO QUE SI: La calidad gráfica. Las armas. El clima y la tensión.
LO QUE NO: No tiene soporte multiplayer.

90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.Infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

M-25 Racer

Por la orilla del Támesis en mi Mini



Por Daniel Herbón

Con un concepto de juego muy similar al de Need for Speed, o al de los Test Drive, nos encontramos con esta nueva variante, así que vamos a ver cómo salió del banco de pruebas.

M-25 Racer es, en Inglaterra, una organización que se dedica a realizar carreras clandestinas dentro de barrios, caminos o rutas londinenses, los trazados no son conocidos por los participantes hasta minutos antes de largar, pero éste no será nuestro caso, ya que tendremos muchas oportunidades de practicar en cada circuito para alcanzar el éxito.

Perkins... el auto

Sin ninguna duda, lo primero que nos llama la atención al pisar el asfalto por primera vez es el gran parecido que este juego tiene con Need for Speed y por que no también con los Test Drive (directo competidor del NFS).

Esto se debe a que es un típico arcade con autos de calle corriendo por rutas, avenidas, pasajes, barrios, montañas y aledaños y para nos ser menos que los demás, incluso vamos a ser perseguidos por la cana.

¿Qué hay de nuevo?... Desde su menú principal (bastante limitado) hasta cuando estemos rodando sobre el asfalto, M-25 tiene un estilo "British" a más no poder debido a que casi todos los autos que tenemos para seleccionar son ingleses y por sobre todo, hay que conservar la izquierda, cosa que nos llevará más tiempo de adaptación que el propio juego.

Dentro del gran lote de autos que tenemos para elegir hay un par de joyitas, como por ejemplo: El mini (sin dudas ya un clásico) o el tan moderno como pequeño Smart, por otro lado también contaremos con autos más conocidos como: El Roadster MG, BMW Z3, McLaren F1, Porsche 911, Jaguar, Lotus Sprit, etc.

M-25 Racer nos da la posibilidad de seleccionar tres modos de juego, que pueden ser: Practicar, correr una carrera, y el torneo, en el que hay que llegar lo más adelante posible en la competición para ganar más plata y comprarnos un mejor auto.

Señor... su auto está listo

Una vez en carrera veremos que el juego sin grandes secretos, es muy adictivo.

A pesar de que no se puede seleccionar el nivel de dificultad, ésta se encuentra bien balanceada y una vez que memorizemos más o menos los trazados, podremos ponernos a tiro de los más rápidos sin problemas, además el tiempo de adaptación al manejo también es rápido y la física de los autos es buena (teniendo en cuenta que se trata de un arcade).

La acción puede verse desde tres cámaras diferentes y la más cómoda es la típica vista en tercera persona (desde afuera), el único problema con esto es que en ninguna de estas cámaras se puede ver el tablero.

Si bien as opciones para los controles nos permiten usar volantes, joysticks, pads o teclado, únicamente podemos redefinir los comandos correspondientes al teclado, igualmente esto no es ningún impedimento para que podamos jugarlo cómodamente.

Montañas y pajaritos

Gráficamente, la calidad de este juego es muy buena, sobre todo la de los escenarios, que van desde rutas, autopistas, avenidas, calles, etc. con muy buenas texturas, y muy buena cantidad de detalles y obstáculos que encontramos a nuestro paso.

La calidad de los autos no es tan buena como los de la competencia, ya que tienen un bajo número de polígonos, pero eso se compensa con una gran cantidad de modelos de autos tanto para manejar como los que nos cruzamos por la calle.

M-25 Racer ofrece soporte para placas aceleradoras 3D y para los que no cuentan con una de estas, se puede configurar en dos resoluciones: 640x480 ó 320x240.

En cuanto al sonido, puedo decir que es muy liviano, que en general le falta nervio y no dice nada, ya que se escuchan las bocinas, los pajaritos, el trencito, las campanadas, las sirenas de la poli, pero el ruido furioso de los motores a 7.000 RPM.... no.

En pocas palabras estamos ante un Need for Speed británico, con todo lo que esto implica, con buenos graficos y garantia de adiccion, eso sí, no tiene soporte para jugar en modos multiplayer, así que no inviten amigos a jugar, ustedes deciden.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otra variante de arcade de autos muy adictiva.
LO QUE SI: Calidad de los escenarios. Autos atípicos
LO QUE NO: No tiene soporte multiplayer. Sonido. Limitada configuración de los controles.

65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft / Microbyte
INTERNET: www.rayman2.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



PROMEDIO
93%

Rayman 2



¡Rayman vuelve! Ahora en 3D y con el mejor juego de este estilo para PC en mucho, mucho tiempo

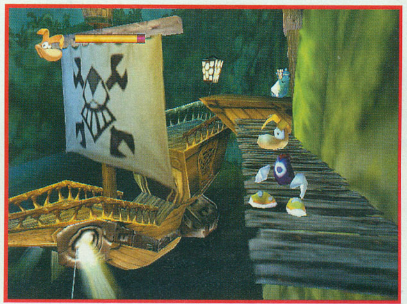
Por Maximiliano Peñalver

Rayman 2 es un indudable caso de "persevera y triunfarás". Hace ya más de dos años, en el E3 del '98 pudimos ver este juego en funcionamiento y a primera vista parecía estar prácticamente terminado. Evidentemente no lo estaba en absoluto y desde aquí nuestros aplausos para el equipo de desarrollo y para Ubi Soft por haber retenido el juego durante el tiempo suficiente como para que Rayman 2 sea lo que es hoy por hoy: ¡El mejor arcade de plataformas 3D para PC que hemos visto en años!

Es evidente que gran parte de la inspiración de los creadores de este juego proviene de las consolas. Más específicamente de la Nintendo 64 y su vasto arsenal de éxitos en este campo: Mario 64, Banjo-Kazzoie, y un larguísimo etc. Pero tan solo unos minutos de juego nos alcanzan para darnos cuenta de que Rayman 2 se convertirá en un clásico de clásicos por méritos absolutamente propios.

Divertido y muy ingenioso

Para todos aquellos que estaban un poco cansados de tripas voladoras y sesos incrustados en las paredes, Rayman 2 será como un gran oasis en el que descansar un poco la cabeza del frenesí de los violentos arcades que inundan hoy por hoy el mundo de los videojuegos. Bajo escenarios sumamente coloridos, un control prolijo y una cámara correcta (con alguna que otra imperfección), Ubi Soft nos traslada con ingenio y talento a los más recónditos parajes de un mundo sumamente surrealista donde estaremos rodeados de los más disparatados personajes. Nuestra tarea será eliminar a los



Piratas-Robots que han invadido el mundo de nuestro héroe, por lo que será imprescindible buscar las cuatro máscaras que nos permitirán despertar a Polokus (el espíritu de este extraño mundo), para que nos libre de la amenaza que se cierne sobre nuestro mundo.

El juego en sí consiste en ir atravesando los diferentes niveles, intentando recolectar la máxima cantidad de Lums (una especie de estrella luminosa), aprendiendo nuevos movimientos, liberando amigos y participando de algunas de las secuencias más alucinantes que se han visto en este género para la PC.

Aunque el diseño de los personajes y los escenarios sea un tanto bizarro (después de todo el juego es Francés...), también es muy colorido y de un nivel de detalle exquisito. Es alucinante comprobar que nos vamos internando más y más dentro de los niveles y el diseño sigue una línea tan correctamente delineada que realmente nos hace creer que existe una continuidad. Las texturas están muy bien hechas y la variedad en los escenarios es notoria.

Un Rayman más versátil

Nuestro personaje posee una amplia gama de movimientos a su disposición y más nos vale que nos los aprendamos rápido, ya que los vamos a necesitar para poder superar los 40 largos niveles de los que se compone este Rayman 2.

No sólo podremos caminar y saltar, sino que también nadar, escalar entre paredes, colgarnos de redes o sogas, y hasta hacer de nuestras orejas un poderoso helicóptero que nos permitirá descender grandes abismos con algo de estilo.

La música y los efectos también son dignos de mención, y denotan el inmenso trabajo que se tomaron todos y cada uno de los responsables del juego. El único punto que realmente no nos convenció del todo es que los personajes no hablen. O mejor dicho que hagan ruidos (distintos según la raza con la que estemos ¿hablando?) en vez de pronunciar palabras en algún idioma medianamente conocido. ¿Un recurso para no trabajar con actores o un intento por no identificar a los personajes con alguien en especial? Quién sabe...

En resumen

Rayman 2 es, lejos, el mejor juego de este estilo disponible para PC y para variar, uno de los mejores títulos que nos dejo este 1999 que se acaba de ir. ¿Les parece poco?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de plataformas en 3D, muy similar a los mejores juegos de Nintendo 64 o Playstation pero de tanto nivel que brilla con luz propia.
LO QUE SI: Diseño de niveles y personajes. Sorprendente animación de los escenarios. Variado y entretenido. Posee tantos detalles y tantas cosas para hacer que deberemos recorrer más de una vez cada nivel para apreciarlos todos.
LO QUE NO: Los sonidos que hacen los personajes al "hablar". Apenas algunos problemitas de cámaras.

93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision / Tele Opción
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 445 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D (Direct3d), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía Internet y 6 vía LAN.

Interstate '82

¡Sacate ese peinado afro, papá!


I'82 no es mejor que I'76, pero vale la pena.

Por Pablo Balut

Taurus mete primera y arremete con un chirrido de neumáticos hacia el grupo de vehículos. El motor ronca y una nube de polvo vuela por la carretera de Las Vegas. Los coches rojos destellan al sol del desierto. El Vigilante aprieta los dientes, pisa el acelerador, acciona la ametralladora. El mundo se vuelve un huracán de fuego... hasta que un golpe resuena a su izquierda. ¡Un CHIP-Karpoon! El gas tóxico no tarda en envolver la cabina. Taurus aplica los frenos y se arroja del coche. Rueda y se pone de pie en el momento en que una Coupe se le tira encima. Sin perder un instante, desenfunda la automática y dispara al parabrisas. Dos, tres tiros. El coche se desvía en el último segundo, con su conductor inclinado sobre el volante. Taurus corre hacia él...

La saga de Interstate ´76, el juego onda Starsky & Hutch que fuera un suceso en la red, tiene su continuidad en este nuevo producto de Activision. Esta vez corre el año 1982. Groove Champion ha desaparecido cerca de la frontera mexicana, con lo que su hermana menor Skye, junto al morocho Taurus (que cambió su look afro por uno más acorde a la época), son los encargados de rescatarlo y, de paso, de salvar al mundo. La historia del juego es el punto fuerte del producto, lineal pero colmada de imprevistos que podremos conocer a través de videos intermedios y transmisiones de radio.

Podemos elegir entre 15 modelos de vehículos para correr a través de 40 misiones: autos pequeños, medianos, camionetas y camiones. Los pequeños son más ágiles, pero no pueden cargar tantas armas como los grandes. Podemos manejar desde un auto deportivo hasta un camión tanque. ¡Les recomendamos que prueben con la fabulosa "80 Drill Kings Molemaster", una pesada máquina perforadora que con su sola aparición mete miedo!

Además de las clásicas ametralladoras, los cañones y los humeantes lanzallamas, tenemos un nuevo arsenal de 25 armas: por ejemplo un lanzador de ácido, un mortero o unas filosas cierras a disco. Si logramos ahorrar unos cuantos pesitos, podemos comprar una conexión directa a un satélite asesino, y entonces veremos caer del cielo un hermoso chorro de energía sobre nuestros enemigos. También están las armas llamadas Karpoon, que dependiendo de su tipo pueden interrumpir unos segundos el funcionamiento de un motor o atravesar el chasis más duro. Otra novedad respecto de I´76 es que ahora no sólo podemos disparar nuestras Magnums a través de las ventanillas sino también salir corriendo del vehículo y subirnos a cualquiera a nuestro alcance. Esto provoca momentos de extrema tensión, porque todos intentarán atropellarnos. Lamentablemente, el personaje, de pie, parece desproporcionado en relación a los vehículos y, aún peor, se desplaza muy lentamente. Teniendo en cuenta que algunas misiones exigen abandonar los coches para abrir puertas o desactivar sistemas de seguridad, nos encontraremos con que la dificultad de tales acciones resulta excesiva. I´76 está mucho mejor balanceado que su secuela.

I´82 propone tres tipos de juego. En el modo Trip nos metemos dentro de la historia, que atrapa al toque gracias a una increíble ambientación y a la música de Devo y otras bandas típicas de los ´80. El modo "Instant Action" nos permite elegir y armar cualquier vehículo para enfrentarnos contra varios enemigos guiados por la IA, que no es de las mejores, pero cumple. El multiplayer se puede jugar en modo Deathmatch, Capture the Flag y en un divertido estilo llamado "Hot Potato" (papa caliente), en el que debemos pasarnos entre vehículos una bomba a punto de estallar. En una LAN comprobamos que I´82 corre sin problemas. Por Internet resulta lento. El juego utiliza el engine de Heavy Hear II - Dark Side-, y luce bien aunque un poco anticuado. A pesar de estas deficiencias, la nueva versión de Interstate resulta un juego entretenido y explosivo, en donde la acción, el ritmo y la velocidad de los ´80 van al volante.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un guión entretenido de principio a fin. Autos y tiros en los más variados escenarios.
LO QUE SI: Los modelos de autos, armas ingeniosas y un buen multiplayer en LAN. La música.
LO QUE NO: Aunque sume espectacularidad, la física del juego es pobre. La IA necesita más sesos. Los gráficos se ven desactualizados. Problemas con el multiplayer por Internet.

73%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Magnetic Fields / Europress / Centro Mail
INTERNET: www.rallychampionship.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP, IPX hasta 8 jugadores. 2 jugadores en pantalla dividida.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **92%**

Rally Championship



En lo más alto del podio

Por Andrés Loguercio

Aunque los juegos de rally no sean algo muy común para PC (por lo menos de calidad) tenemos algunos exponentes del género que realmente valen la pena. Sin ir más lejos, la empresa Codemasters hace poco nos demostró que se podía lograr un producto de este estilo bastante decente con el Colin Mc Rae Rally. Otro claro ejemplo es el de Sega, con su conversión de los fichines del Sega Rally 2.

Pero este Rally Championship (RC) llegó para cambiarlo todo. Programado por la experimentada Magnetic Fields, este juego eleva el estándar de esta categoría y sinceramente queremos ver con qué se aparecerán las otras empresas para superarlo en un futuro no muy lejano (¡si es que lo pueden superar!).

El juego y sus múltiples opciones

RC nos ofrece innumerable cantidad de opciones, entre las cuales encontramos en un principio un completo menú, desde el que podremos seleccionar los tipos de competiciones en las que participar. Estas van desde un rally, varios campeonatos, carreras contra reloj, y por último, para los que no tengan demasiado tiempo libre, una opción arcade en la que podremos correr un carrerín, sin preocupaciones extra.

Podrán participar de estos eventos hasta cuatro jugadores, en forma alternativa en una misma máquina o con la antiquísima (y por cierto, poco utilizada en estos días), pantalla dividida. Por supuesto, también están contempladas las opciones para jugar vía LAN, IPX o Internet.

El juego posee una gran variedad de escenarios y tanto sus decorados como el diseño



de los recorridos es sorprendente, y gráficamente es espectacular. RC posee varias vistas (siete en total) una de ellas ubicada en el interior de nuestro vehículo, cuya cabina está totalmente realizada en 3D.

También podremos recurrir a meter mano en el coche nosotros mismos, y mediante un acertado ajuste en la amortiguación, embrague, caja, llantas, etc. lograr un mayor rendimiento en la pista y obtener mejores tiempos en nuestros intensos periplos.

Para los fanáticos de las marcas, cabe destacar que podremos seleccionar "máquinas" licenciadas como: Ford Escort, Renault Mégane, Honda Civic, Peugeot 106 o el Wolkswagen Golf, entre varios otros.

Embarrados hasta la médula

Como dijimos anteriormente, el juego posee una calidad gráfica asombrosa, manteniendo un alto nivel de detalle en todos sus aspectos. Durante el recorrido nuestra vista será recreada por una gran variedad de objetos en los escenarios, como árboles, el mar, un horizonte repleto de montañas o el mismo público, que fervorosamente sigue en todo momento la carrera y que quizás nos termine alentando a nosotros.

Los sonidos del juego son exactos y ayudan a recrear la ambientación de una competición de este calibre. El modelo de daños es realista, o sea que a medida que vayamos teniendo accidentes, los pedacitos de nuestro costoso bólido comenzarán a volar por el aire. Contamos con un mapa para guiarnos por los complejos recorridos de cada etapa, y un copiloto que siempre nos alertará sobre el rumbo a seguir.

En conclusión

Rally Championship es, sin dudas, el mejor juego en este estilo que podemos encontrar para PC. La variedad de opciones y un precio realmente económico para un producto de estas características lo convierten en una apuesta segura para todos aquellos que tengan una bujía en algún lugar del corazón.





XTREME PC EL PROMEDIO

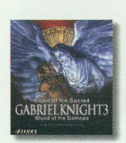
QUE TIENE: El mejor juego de rally para PC.
LO QUE SI: Gráficos de primera. Jugabilidad. Gran variedad de opciones. Sorprendentes efectos climáticos.
LO QUE NO: Nada tan grave como para llevarlo al mecánico.

92%

PROMEDIO 70%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Studios
INTERNET: www.sierrastudios.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Gabriel Knight 3:
Blood of the Sacred, Blood of the Damned

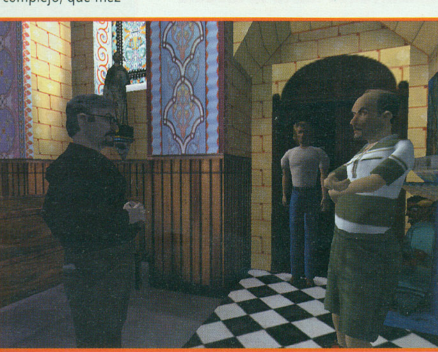
El regreso de Gabriel Knight sirve para aplacar (momentáneamente) nuestro voraz apetito por las aventuras gráficas

Por Maximiliano Peñalver

En XPC nos encantan las aventuras gráficas. Después de todo somos Argentinos, y según las estadísticas, después del fútbol y los arcades 3D, este es el género que más adeptos cosecha en nuestra tierra. Imagínense entonces nuestra alegría cuando aterrizó en la editorial, directamente de Sierra Studios, ¡la última aventura de Gabriel Knight! No lo podíamos creer, casi dos años de espera habían llegado a su fin, pero el destino nos demostraría que no siempre una espera tan larga se va a ver recompensada como corresponde...

¡Vampiros, catolicismo y oh my god!

Jane Jansen nos demuestra una vez más que a la hora de escribir un guión, su talento es realmente admirable. No sólo creó un argumento sumamente complejo, que mezcla el vampirismo con algunos temas cercanos al catolicismo (que para algunos pueden llegar a ser un poco difíciles de digerir), un ritual escocés muy particular (Freemasonry), secuestros, templarios y algunas rarezas más. Digno de destacar, es que todo esto encaja perfectamente dentro de la trama del juego, y la sabiduría de la autora a la hora de fusionar mitos con la realidad histórica es brillante. Obviamente nos vamos a ahorrar los detalles, ya que una de las experiencias más gratificantes de este GK3, es descubrir poco a poco su elaborada historia.



El engine

GK3 posee un engine completamente nuevo, creado desde el vamos en torno a la nueva aventura de nuestro "Shadow Hunter" favorito. Sierra Studios cumplió una excelente labor, recreando de manera convincente los alrededores de Rennes-le-Château una pequeña villa Francesa y sobre todo los modelos de los personajes, que aunque no demuestren emociones (se ve que por una limitación del engine) son mil veces más convincentes que algunos de los actores de la segunda parte de la saga. Por otra parte un tema que nos atemorizaba (¡las cámaras!) fue resuelto con elegancia. Ya que no sólo podremos controlar a los personajes principales (Gabriel Knight y Grace Nakimura) sino que también la cámara estará bajo nuestro pleno control. Por un lado, si mantenemos presionado el botón izquierdo del mouse o utilizamos los cursores, desplazamos la cámara por el escenario, mientras en todo momento tenemos a nuestra disposición un cursor para buscar los objetos, interactuar con los distintos personajes que pueblan la aventura o indicarles a los protagonistas que se dirijan a una nueva locación.

En resumen

GK3 es un juego muy difícil. Además de que el engine 3D no ayuda mucho (hay que buscar bien en todos los recovecos) sino que los puzzles (aunque todos son dentro de todo, lógicos) son bastante complejos. De hecho el juego nos demandará no menos de 60 horas (sin solución de por medio) para terminarlo. También hay que aclarar que esta en inglés, y por el momento no hay planes de una versión en castellano. Las voces no son de lo mejor (la de Gabriel Knight directamente apesta, mal por Tim Curry...) y avanzar en el juego, sobre todo durante la primera mitad, es un proceso exasperadamente lento. Sin embargo, si somos fanáticos del género, GK3 nos brindará muchas horas de entretenimiento, mientras develamos una historia atrapante y enormemente revitalizadora para este fantástico género.

XTREME PC EL PROMEDIO

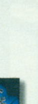
QUE TIENE: El tercer capítulo en la saga de aventuras de Gabriel Knight, ahora totalmente en 3D.
LO QUE SI: La historia. La interface y el nuevo engine de Sierra Studios. El final es realmente de lo mejorcito que se ha visto en el género.
LO QUE NO: La música y sobre todo las voces, dejan bastante que desear. Desarrollo lento. Es difícil, muy difícil. A diferencia de los anteriores, el miedo brilla por su ausencia...

70%

PROMEDIO
73%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Valkyrie Studios / TopWare Software
INTERNET: www.septerra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM, CD-ROM 4X, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Septerra Core: Legacy of the Creator

Un juego de rol al estilo de las consolas desarrollado para PC

Por Mariano Firpo

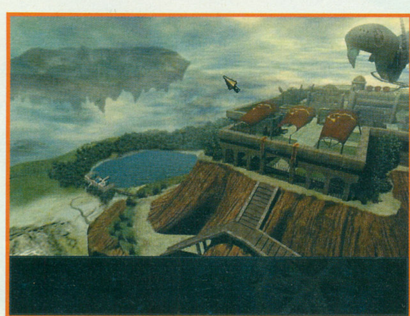
El juego de rol que tantos problemas tuvo para ver la luz llega por fin a nuestras pantallas de la mano de Valkyrie Studios, intentando entrar en un campo en el que Square Soft ha incursionado durante mucho tiempo: los RPG (Role Playing Games) de consolas. Septerra Core es muy similar al excelente Final Fantasy VII en muchos aspectos, destacando una excelente línea argumental.

La historia

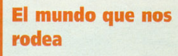
En el pasado, el Creador erigió el mundo conocido como Septerra. Escondida en el núcleo, una inmensa biocomputadora regula la rotación de siete capas continentales que orbitan a diferentes altitudes. Septerra se halla unida por una columna vertebral que, actuando como generador, envía toda la energía producida por las rotaciones hacia el núcleo. Como un regalo y una advertencia a la vez, Dios quiso conceder al hombre la oportunidad de descubrir el secreto para ingresar al Reino de los Cielos. Creó entonces dos llaves gemelas. Estas llaves sólo pueden ser utilizadas cada mil años para ingresar al núcleo, cuando la conjunción de continentes permite que por un breve momento un haz de luz solar atraviese las cáscaras, incidiendo en la computadora y activando los antiguos mecanismos.


El combate es un híbrido turnos / tiempo.

Maya, la protagonista de la historia, es la encargada de salvar a Septerra cuando alguien intenta ingresar al núcleo cincuenta años antes de lo provisto en las leyendas, poniendo en peligro la estabilidad del planeta. Aunque en un principio está sola, al poco tiempo se le unirán dos compañeros, Grubb, un amigo de la infancia con aspecto cyberpunk, y Runner, una mascota robot creada por Grubb. A medida que se progresa en el juego, nuevos aliados se unirán al grupo de Maya; entre los primeros están Corgan, uno de los guardianes sagrados de la ciudad de los vientos, y Led, una joven mecánica; luego aparecerán Selina, Araym, Lobo y Badu. Sólo podremos tener como máximo a tres personajes activos, a quienes a veces no podremos elegir por motivos argumentales, aunque la mayor parte del tiempo la formación del grupo quedará a nuestra entera disposición.



El mundo que nos rodea



Cada una de las siete capas que orbitan alrededor del núcleo esta compuesta por continentes. Estas capas actúan como división de los distintos estratos sociales (los más pobres o menos desarrollados viven en las capas internas, donde la radiación del núcleo es mayor). La capa más externa es un páramo árido, en donde los árboles crecen desmesuradamente debido a la baja gravedad. La gente que habita esta sección es conocida como "los Elegidos", un grupo de tribus independientes con sus propios gobernantes.

Por debajo de ellos se halla la tierra de los basureros, un grupo de gente que vive de los desperdicios que llegan de la capa uno. En esta región podemos encontrar la ciudad de Oasis, nuestro lugar de partida, erguida en el medio de un desierto, cerca de una extraña y antigua construcción de la cual se extrae agua para sobrevivir. Si seguimos descendiendo encontraremos bosques y montañas en la capa tres, rodeando la ciudad de los vientos. El Mundo Bazzar, una ciudad construida sobre antiguos acueductos, es un lugar en donde coinciden todas las culturas y la espesa jungla se hace parte de esta cuarta cáscara. Por debajo habitan dos naciones democráticas: Ankara y Jinam. Estas dos potencias militares se encargan del comercio que circula en torno a las minas



del núcleo. Por último, en las capas más ocultas, podremos encontrar una ciudad pirata, Scumm Town, cuyos pobladores se encargan de saquear las caravanas de minerales. Los inhóspitos y oscuros bosques de la capa siete son habitados por precarias tribus, y aquí la fauna ha desarrollado capacidades bioluminiscentes. Septerra Core es un mundo en donde conviven tanto las armas más sofisticadas como la magia. Como ven, es un lugar único y hermoso. Los diseñadores quisieron crear un ambiente diferente al clásico y realmente lo lograron. El planeta entero no solo es vistoso sino que la diferencia de gravedad entre capas incide en el sistema de combate, que se torna más lento cerca de la superficie y más veloz a medida que descendemos hacia el núcleo.

El sistema de juego

Gráficamente, Septerra Core es bueno pero poco innovador. El juego utiliza un engine 2D con una perspectiva isométrica. Los personajes estilo animé están bien realizados y el arte de fondo se merece unos aplausos, aunque les falta movimiento. Los frondosos bosques son estáticos y los personajes que los acompañan a veces dan la sensación de que estamos observando una pintura. Las voces de los personajes son de muy alta calidad; la música de fondo, en cambio, aparece en raras ocasiones.

Los enemigos patrullan los escenarios y algunas veces aparecen estáticos. Las peleas se pueden evitar moviéndose en el momento que el oponente está dormido o cuando está de espaldas a nosotros, pero a veces no hay forma de eludirlas. El sistema de combate es una mezcla interesante de turnos y tiempo. Maya y sus amigos poseen tres barras indicadoras que se llenan dependiendo de la velocidad del personaje. Cuanto más barras completas se tengan podrán realizarse ataques más poderosos. Los personajes pueden incrementar sus habilidades comprando armamento. Una buena combinación de personajes puede hacer un grupo muy fuerte. Por otro lado, nuestros héroes tienen sus diferencias y una mala selección puede fomentar el caos en el grupo; por ejemplo, Corgan odia a Selina por haber invadido su pueblo natal: estos dos héroes en combate suelen atacarse mutuamente. Existen misiones secundarias separadas del argumento del juego, no obligatorias, que permitirán subsanar estas diferencias.

Una energía grupal llamada "Core Energy", el excedente expulsado por el núcleo, es la que nos va a permitir desarrollar nuestros hechizos junto con un set de cartas llamadas "Fate Cards". Cada carta posee una habilidad, como curar o invocar a algún aliado, haciendo el combate más variado. Las cartas se pueden combinar desarrollando sortilegios más poderosos y con un consumo mayor de energía. Las invocaciones no se comparan a las vistas en juegos como Final Fantasy VII, pero son muy buenas.


■ La profesión más vieja del mundo.

¿Se puede matar al cantinero?

Todos sabemos que un buen RPG es aquel que propone varias soluciones para un mismo problema. Si no se tiene la llave de una puerta por ahí se la puede saltar o romper. Aquí no es el caso. Es imposible hacerle entender a Maya que la última granada que compró sirve para destruir una puerta de madera. Esto es una consecuencia de la linealidad de la historia, que a veces nos obliga a visitar los viejos lugares y volver a luchar con los mismos monstruos hasta el cansancio. Afortunadamente, el argumento -ayudado por hermosas animaciones- permite pasar por alto estos inconvenientes.

En definitiva, los errores son pocos: hay algunos fallas en las animaciones y otras molestias menores, muy poco frecuentes, como las que obligan a cargar un juego salvado cuando los personajes se quedan trabados. Valkyrie Studios incluyó todo el juego en un CD, lo que explica la falta de calidad en algunos puntos. Si se hubiesen incluido las animaciones y mejorado la música en un segundo compacto, el juego no tendría altibajos y podría haber rivalizado en calidad con el RPG japonés al que sin duda rinde homenaje, FF7.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG al estilo de las consolas, de los que no abundan para PC.
LO QUE SI: Las voces, el arte de los fondos, el argumento excelente, las animaciones, la sencilla interface. El concepto del núcleo y sus capas continentales.
LO QUE NO: Historia muy lineal. Resolución limitada a 640x480. Sonidos reiterativos. Falta una opción para modificar la velocidad de combate.

73%

PROMEDIO 76%

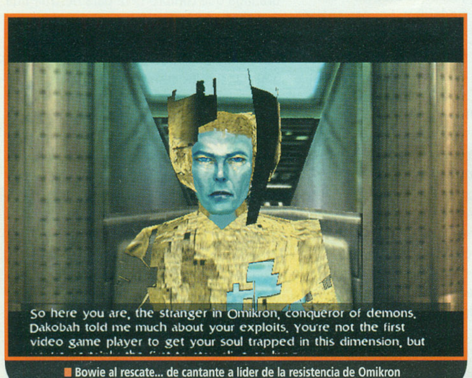
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Eidos / Unisel
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Omikron: The Nomad Soul

Un viaje de ida a la dimensión de Bowie



Bowie al rescate... de cantante a líder de la resistencia de Omikron

Por Santiago Videla

Con una premisa más que ambiciosa, este nuevo lanzamiento de Eidos introduce algunos elementos bastante originales, que por primera vez son usados en una aventura de este tipo y que de seguro van a captar la atención de muchos de los aficionados al género.

Alma va alma viene...

Si bien la acción de Omikron se ve desde la clásica vista en tercera persona al mejor estilo Tomb Raider, desde el principio el juego se despacha con un par de ideas poco convencionales, que junto con su espectacular ambientación crean una atmósfera de película.

Al comenzar el juego, un policía (Kayl) de una dimensión paralela entra a nuestro mundo para pedirnos ayuda y para volver a Omikron con él, nuestra alma tendrá que tomar el control de su cuerpo.

Una vez en Omikron, tendremos que retomar una investigación que Kayl y su compañero (Den) estaba llevando adelante en el momento de su desaparición, pero lo que en un principio parece un caso de un misterioso y sangriento asesino serial, poco a poco se irá convirtiendo en una trama bastante más obscura de la que no voy a hacer comentarios para no garcarles el juego.

Uno de los detalles más interesantes de Omikron es que a medida que vayamos progresando nos daremos cuenta que el verdadero protagonista no es Kayl, sino que es nuestra alma, ya que no siempre usaremos el mismo cuerpo.

Las deciciones hay que bancárselas

A diferencia de la mayoría de los juegos de este tipo en PC, en Omikron no podemos grabar el juego cada vez que se nos de la gana, porque aquí los Saves son contados (hay que usar unos anillos especiales) y sólo podremos grabar en ciertos lugares, igualmente los anillos que van a necesitar los podrán encontrar a medida que vayan recorriendo las ciudades y les aseguro que hay más que suficientes.

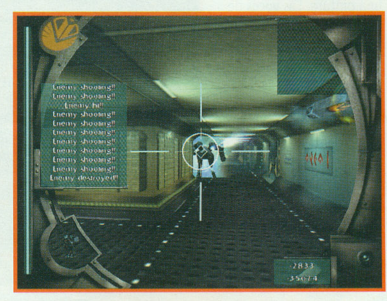
Es posible que a pesar de todo este sistema de save le pueda parecer pedorro a muchos de ustedes, pero la idea de este juego es que vivamos la aventura aceptando las consecuencias de nuestras acciones y nuestras decisiones, que no siempre van a ser buenas.

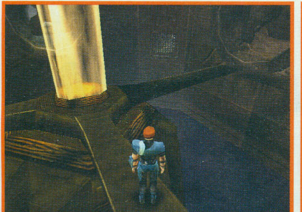
En este juego sólo podemos morir al ser derrotados por unos enemigos muy particulares, ya que en la mayoría de los casos, cuando el cuerpo que estamos ocupando muera, nuestra alma tomará el cuerpo de la primera persona que nos toque (médicos, curiosos, etc.) y en las etapas más avanzadas de la aventura podremos aprender a cambiar de cuerpo a voluntad, pero tendremos que tener mucho cuidado, porque al cambiar de cuerpo, nuestras habilidades serán las de la persona que estamos controlando y si no tenemos cuidado al elegir es posible que salgamos mal parados de este tipo de intercambios.

Aventura y algo más

Aunque no lo parezca, Omikron usa una versión modificada del "engine" de Quake II, con el que la gente de Eidos ha logrado resultados excelentes y gracias a la versatilidad de esta tecnología, además de las partes en las que tendremos que explorar, hablar con la gente o resolver "puzzles", también vamos a poder jugar etapas en las veremos la acción en primera persona y vamos a tener que tirotearnos con los malos al mejor estilo Quake II, e incluso también nos tocará agarrarnos a trompadas como en juegos de pelea como los Tekken o los Street Fighter, aunque de una forma no tan compleja.

Estos cambios de perspectiva no son para nada comunes en estos juegos y a pesar de que Omikron es más bien una aventura gráfica, las partes arcade le dan una mayor va-









riedad y principalmente están para que la acción sea un poco más movida.

Por otro lado, estas secciones no son muy complicadas, precísamente para que incluso aquellos que no tengan mucha experiencia en arcades 3D, puedan pasarlas sin problemas, sólo es cuestión de tomarles la mano.

En lo que hace a la aventura, esta es la parte más complicada de Omikron, porque hay que prestar mucha atención a todo lo que nos dicen y aunque niguno de sus "puzzles" es un delirio, a la hora de resolverlos hay que estar con todas las luces y usar la cabeza en lugar de probar "esto con aquello".

Un universo "real"

Uno de los aspectos más impresionantes de Omikron son sus gráficos, pero sin lugar a dudas lo que se lleva una mención especial son sus escenarios y la sensacional ambientación que lograron darle a cada ciudad, ya que además del gigantesco tamaño de las estructuras, por todas partes se pueden ver vehículos y gente circulando por las calles en grandes cantidades, dándole una apariencia mucho más creíble a todo lo que nos rodea.

Las caras de los personajes más importantes también son algo para destacar, sobre todo cuando hablan, los gestos que hacen y la forma en que se expresan es muy real y por momentos hasta parece mentira que todo esto esté hecho con el "engine" de Quake II.

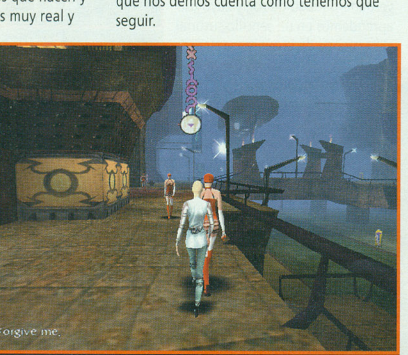
Otra cosa que tampoco se queda atrás es el sonido y muy especialmente la música, para aquellos que no estaban enterados, toda la banda de sonido de Omikron fue compuesta e interpretada por David Bowie y los temas corresponden a su último disco (Hour), aunque los temas que están en el juego son versiones diferentes a las que se escuchan en el CD de música.

Por otro lado, en varios momentos de la aventura podremos ir a ver varios conciertos virtuales en los que aparece Bowie modelado en 3D cantando algunos de los temas más conocidos de este disco y a pesar de que esto no sirve para progresar en el desarrollo del juego, es un detalle que está muy piola.

Para ir terminando

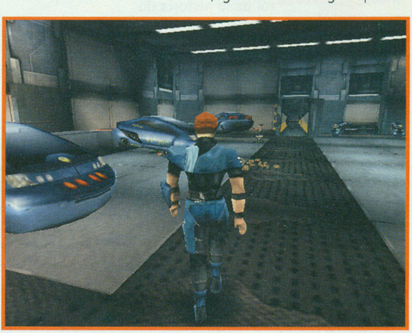
A pesar de que Omikron es una muy buena aventura tiene algunos detalles por los que no llegó a la siguiente categoría y aquí les voy a comentar cuáles son.

Para empezar, en varios momentos del juego las indicaciones que recibimos después de resolver algún enigma no son del todo precisas y como el mundo de Omikron es muy abierto, a veces nos podemos llegar a quedar trabados, pensando "¿y ahora qué ca#&% / hago?" por un buen rato antes de que nos demos cuenta cómo tenemos que seguir.



A nivel gráfico, la calidad de los escenarios es excelente.

Por otro lado, en las partes de los combates cuerpo a cuerpo los controles no son de lo más cómodos y a veces cuesta acostumbrarse a ellos, igualmente les sugiero poner



la dificultad de estas etapas en "Easy", para evitar problemas, recuerden que se trata de una aventura.

Otro detalle menor, aunque a veces se nota bastante es que cuando los personajes terminan de hablar, las expresiones de sus rostros vuelven a un estado neutro haciendo que no se vean tan reales como cuando hablan, pero igualmente esto no es tan molesto como para armar un escándalo.

Cualquiera que les diga que este juego es malo por su sistema de Save, es porque no lo jugó o porque ni siquiera le dio la oportunidad de mostrar su potencial, Omikron es una muy buena aventura llena de ideas bastante originales y si son fanáticos de éste género les recomiendo que traten de verlo, porque realmente vale la pena.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura en 3D bastante original.
LO QUE SI: La espectacular ambientación. Los gráficos. Los efectos. La música. Los subtítulos en castellano.
LO QUE NO: Es bastante difícil, a veces las indicaciones que nos dan nos son del todo claras.

76%

PROMEDIO
60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Origin Systems, Inc. / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.ultima9.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 Mhz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 600 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Ultima IX: Ascension

Britannia bien, gracias. El Avatar, viejo y achacoso

Por Durgan A. Nallar

Tras veinte años la más querida saga de rol de la historia de la PC ha terminado. Ascension cierra el capítulo final de un largo y dramático camino que hemos recorrido junto al Avatar en su lucha contra el Mal supremo. Los fanáticos de esta maravillosa novela que forman los juegos Ultima deben enfrentar ahora a su más horrible pesadilla y vencerla de una vez y para siempre.

Richard Garriot, el onmipresente mandamás de Origin Systems, ha declarado que no habrá otro juego que tenga al Avatar como protagonista y, a pesar de las temerosas dudas expresadas por la comunidad que tiene a Britannia como su segundo hogar y al paladín como su ejemplo, estamos en condiciones de ratificar lo dicho. Por otra parte, Ascension también es el último producto de la compañía que no cuenta con soporte multiplayer, lo cual es comprensible dado el suceso provocado por Ultima Online, un universo persistente en Internet que actualmente cuenta con miles de suscriptores que viven sus alter egos en la virtualidad de la gran red, y al que nosotros en Argentina estamos imposibilitados de acudir por problemas de conectividad.

Los éxitos

Ascension acierta en contarnos el epílogo de la historia que comenzara dos décadas antes con el problema de Mondain, revelándonos la verdadera naturaleza del Guardián y disipando cualquier duda sobre el fantástico mundo creado por la imaginación envidiable de Garriot. Esta vez ocho siniestras torres se alzan al cielo y Britannia parece haber olvidado todas las virtudes enseñadas por el Avatar.



Esta es Raven, pero esperen a verla toda.

Ascension narra una historia emocionante y plagada de momentos memorables, en donde no faltan la pasión y la aventura que suelen encontrarse en los libros y solo muy pocas veces en una computadora. El juego acierta también con la excelente interface capaz de contentar tanto a los acérrimos fanáticos de la serie como a quienes se inician en un verdadero juego de rol, y cuyo uso aprendemos en un sencillo tutorial al comienzo de la aventura cuando, una vez más, un muchacho de nuestra época es arrancado de su realidad para tomar el papel del Avatar y salvar al reino de Britannia.



¡Oh, no! ¿Otra vez tengo que ir a Britannia?

También consigue tener éxito en su sistema de magia e inventario, ambos muy fáciles de entender y utilizar. El Avatar puede aprender hechizos tan simples como empujar una roca a distancia o tan complejos como desatar una poderosa tormenta de fuego. En su inventario puede albergar pergaminos, pócimas y objetos en cantidad limitada. Dispone de un mapa y de un libro de notas donde automáticamente aparecen nuestro progreso y objetivos a cumplir, ambos elementos que de estar ausentes en un RPG moderno sería imperdonable. Por fortuna, éste no es el caso.



Los bugs le caminan al Avatar.

Ascension ha mutado desde la clásica perspectiva 2D a un impresionante sistema tridimensional en el que veremos al Avatar en tercera persona y al mundo de Britannia con un soberbio nivel de detalle, completo con cambios climáticos y sonido ambiente posicional vía A3D y EAX. El entorno es tan vital como un paisaje tomado de la realidad, con distintos animales moviéndose entre la vegetación y los cursos de agua, en el desierto salpicado de monumentos derruidos, en las ciudadelas o en los pantanos y subsuelos del reino. En todo momento nos sentiremos asombrados por la belleza panorámica de



Britannia. Jamás hubo otro RPG con esta calidad y diseño. Sin duda, Garriot tuvo la intención de construir una obra espléndida como broche de oro para la serie.

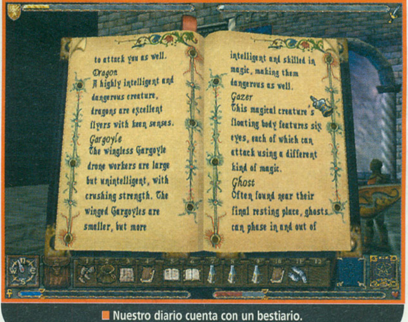
El Avatar puede caminar, correr y nadar, y dispone de un sistema de salto que existe por el mero hecho de que sería absurdo que no se pudiera saltar en un mundo tridimensional. Sin embargo, consiste en señalar con el mouse el sitio a donde queremos brincar; el resto es tarea del héroe, quien ejecutará nuestra voluntad por sí mismo. Esto obedece al pedido de sus seguidores, que no gustan de ser obligados a ejecutar tareas cuyo resultado depende de la habilidad. Esta característica se ve reflejada a lo largo del juego, donde lo que más interesa es la interacción con los habitantes del reino -unos 300-, la resolución de los enigmas, la utilización de la magia y las invocaciones a través de rituales paganos, una peligrosa costumbre que arrastramos desde Ultima VIII.

Por supuesto, para quienes gustan de combatir a golpe de espada, Ascension también tiene lo suyo. El Avatar puede utilizar varios tipos de armas, lo cual, en nuestro caso particular, hacíamos cuando se agotaba la reserva de maná para los hechizos. Casi todos los enfrentamientos armados pueden ser evitados o solucionados por medio de la magia. El Avatar no gana experiencia por combatir, así que hay amplia libertad para hacer lo que nos parezca mejor.



Los fracasos

Por desgracia, y cuando decimos esto lo lamentamos realmente, Ascension sufre un mal atroz, el mismo que aquejó en su momento a Ultima Online. Electronics Arts obligó a Garriot y compañía a lanzar el producto a principios de diciembre, con el fin de aprovechar el aumento de ventas propio de la Navidad. Es evidente que lo hicieron antes de tiempo. Ascension está plagado de errores.



Nuestro diario cuenta con un bestiario.

El sistema de combate es demasiado simple, aburrido. Es casi imposible esquivar los ataques, y si tenemos éxito es porque la IA es una de las peores en existencia. Nuestros enemigos se limitan a dejarse morir y a soltar un montón de oro. Además les falta refinamiento gráfico, en contraste con el fascinante paisaje. La detección de colisiones es irregular. Los diálogos son hablados, pero tan carentes de personalidad que pronto optaremos por utilizar subtítulos. Por otro lado, muchas veces dejaremos de sentir que gozamos de libertad porque estaremos confinados a ciertas áreas hasta resolver el enigma de turno. De todas maneras, son sólo detalles que no logran arruinar del todo a un producto que tiene muchos otros puntos a su favor.

El auténtico problema es el sistema gráfico. Si bien el paisaje es encantador, solo podremos admirarlo si nos hacemos de una paciencia enorme, o si disponemos de un Pentium III de 450 Mhz, 128 MB de RAM y una placa aceleradora de video con el chip Voodoo3 (Glide); cualquier otro equipo basado en el uso de Direct3d apenas consiguirá entregarnos un show de diapositivas, aunque utilicemos una resolución baja y hayamos desactivado todos los efectos visuales. Incluso una placa con TNT2 será insuficiente. No hace falta decirlo, pero hay mucha gente molesta por la poco profesional actitud de Origin.

En el momento en que escribimos esta revisión ya existe un parche en el site oficial del juego (www.ultima-ascension.com) que soluciona una gran cantidad de bugs y brinda un aumento de rendimiento con el uso de Direct3d. Origin dice que los parches van a continuar saliendo hasta que los problemas hayan sido solucionados en su totalidad. Pero XPC debe revisar el producto en su estado final al salir a la venta, y el puntaje de este review se corresponde con esa idea.

Una multitud de otros inconvenientes nos obligaron a aplicar el patch con el fin de terminar el juego a tiempo. Los problemas van al azar desde la imposibilidad de cargar una partida salvada hasta quedarnos trabados en los lugares más inverosímiles. Está claro que, de no ser por estos lamentables errores, Ultima Ascension podría haber alcanzado con facilidad la categoría de un clásico y tal vez convertirse en el mejor RPG de la historia, como quería Garriot. Como se merecía el viejo Avatar.

¡Bobbie! ¿Dónde estabas?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El capítulo final de la serie Ultima que los fans esperaron durante años.
LO QUE SI: Ambiente e historias se unen para formar un increíble juego de rol. Britannia nunca se vio tan hermosa y vital. Los hechizos son magníficos. Una excelente interface simplifica el control.
LO QUE NO: Muchos aspectos requieren mejoras, como la IA. El sistema gráfico es deplorable. Solo los verdaderos fans de la serie que deseen conocer el destino del Avatar deberían adquirir este producto. Será necesario instalar varios patches o esperar una segunda versión más esmerada.

60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Networks / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-networks.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 115 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.



Scotland Yard

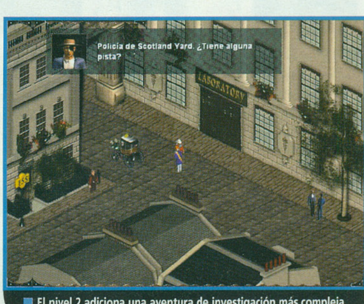
Un criminal suelto en Londres

Por Durgan A. Nallar

En 1983, la compañía alemana Ravensburger colocó a la venta Scotland Yard, un juego de mesa de ingenio. El producto tuvo un impresionante éxito de ventas en Europa y fue premiado por la prensa especializada como el mejor del año. Posteriormente, la estadounidense Milton Bradley lo publicó en toda América con resultados similares. Ahora es Cryo Networks, en conjunto con France Télécom y Friendware, los que intentan transformar al popular tablero en un producto para PC.

Scotland Yard presenta dos formas de juego, ambas basadas en las reglas de su par para mesa. El objetivo de los agentes de Scotland Yard, hasta cinco de ellos a elección, es capturar a un delincuente oculto en las calles de la Londres victoriana, escenificado por un mapa de la ciudad. La partida es por turnos. El juego permite personificar también al criminal, conocido como Mister X, invirtiendo la estrategia base. Existen 199 intersecciones unidas por líneas de color representando diferentes formas de transporte: amarillas para taxis, verdes para colectivos y rojas para el subterráneo. Algunas intersecciones tienen paradas para más de un medio de transporte, aunque la mayoría son únicamente para taxis. A su vez, ambos bandos disponen de boletos -los agentes en cantidad limitada- para los tres medios de transporte, con los cuales pueden moverse de una parada a otra. En colectivo pueden recorrerse mayores distancias que en taxi, y el metro nos llevará entre barrios. Mr. X tiene además dos tipos especiales de boleto; uno negro, para viajar en cualquiera de los transportes, y otro que le permite mover dos veces por turno. Mr. X permanece oculto la mayor parte del juego, pero los agentes conocen el tipo de boleto que utilizó para moverse, visible en una barra de íconos, de manera que pueden deducir su posición en el mapa e intentar bloquearlo. Mr. X se revela cada cierta cantidad de turnos, pero volverá a ocultarse en el turno siguiente, probablemente utilizando un boleto negro, el doble turno, o ambos, para desorientar y alejarse de sus captores. Además, Mr. X puede viajar en ferry de una orilla a otra del Támesis, no así los agentes, que deben atravesar el famoso río por medios tradicionales. El juego se da por terminado cuando un agente mueve a la parada actual de Mr. X (gana el Scotland Yard) y cuando los agentes agotan sus boletos o se alcanza el turno 23 (gana el criminal).

La primera forma de juego es idéntica al tablero, con las mismas reglas y características, sin dudas lo más destacable del producto. La otra forma intenta ser una aproximación más completa a la labor de investigación figurada de los agentes. En este nivel, se puede elegir entre varios tipos de agentes, cada uno con una habilidad y un objeto especial. Su fin es averiguar la identidad del criminal para poder arrestarlo. Si se desea jugar como Mr. X, también es posible elegir entre distintos personajes, como Drácula, Mata-Hari, Frankestein, el Conde Zeppelin, etc., lo que determinará la clase de crímenes que deberemos cometer para ganar el juego. En cada parada debemos utilizar la función de zoom para ver en detalle las calles de Londres. En tal caso, podremos conversar con uno de los transeúntes, mediante el típico árbol de frases, para recabar información, como ser localizaciones de edificios donde buscar pistas, comprar o cometer crímenes; el resultado puede ser tanto un dato de utilidad para nuestra agenda como una pelea que ganará aquél que disponga de la mejor arma. Este sistema de combate resulta francamente pésimo. Varios defectos de programación inducen al jugador a perder el interés, en tanto se está ante un sistema de investigación ambiguo y tedioso. Por otra parte, los gráficos de las calles londinenses son pasables, acompañados de sonidos apropiados, pero las animaciones provocan la sensación de que todo se mueve en cámara lenta, a pesar de sus altos requerimientos de hardware. En consecuencia, el jugador estará muy pronto de regreso al primer modo de juego que, en sí mismo, es apasionante.



El nivel 2 adiciona una aventura de investigación más compleja.



El nivel 1 reproduce un aclamado juego de mesa europeo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un puzzle de movimiento basado en un popular juego de mesa europeo.
LO QUE SI: El modo 1 es una magnífica reproducción del juego de tablero.
LO QUE NO: El modo 2 presenta graves defectos de jugabilidad.

50%

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™

TRADUCIDO AL CASTELLANO

¡VIVE CON RAYMAN
UNA INCREÍBLE AVENTURA EN 3D,
LLENA DE ACCIÓN , HUMOR Y MAGIA!

MICRO BYTE S.A.

Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar



PROMEDIO **82%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hammer Technologies / Take Off Multimedia
INTERNET: www.net2land.com/div/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 40 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, D.O.S., o ventana de DOS en Windows 95/98.



DIV 2

¡Conviértanse en el próximo John Carmack!



A esto me refiero con juegos de calidad profesional.

Por Martín Alonso

Ante todo queremos aclarar que esto no se trata de un juego, si no que es un programa que sirve para hacer juegos. Y a pesar de que no es algo muy común incluir programas de este tipo en esta sección, nos pareció lo suficientemente piola como para ponerlo.

Antes, cuando un programador quería hacer un juego, primero tenía que tenerla realmente clara y además de precisar un compilador como la gente (programa con el que se realizan los códigos), siempre era necesario tener una serie de herramientas, que no siempre estaban al alcance de todos. Ahora Hammer Tecnologies nos vuelve a sorprender con una nueva versión de este programa, muy mejorada, que incluso incluye funciones 3D, para que podamos experimentar con entornos y modelos tridimensionales.

El manual

Una de las características más importantes de DIV 2 es la simplicidad con la que el manual explica todas sus funciones, otra de las ventajas que nos ofrece este manual es que aquí también se comentan en forma bastante detallada los pasos y los comandos básicos de la programación. Además de una detallada explicación de las operaciones básicas para arrancar en el mundo de los juegos, también contamos con un completo sistema de ayuda dentro del programa, que es muy útil a la hora de empezar a usar los comandos más avanzados.

Herramientas y entorno

DIV 2 no es únicamente una simple herramienta para escribir código, sino que es un paquete formado por varios módulos con todas las herramientas que un programador necesita.

Entre estas herramientas podemos encontrar un editor de gráficos, un generador de explosiones, un módulo para editar el sonido, y un nuevo editor de modelos 3D, entre otros chiches.

El entorno se puede decir que es muy similar al de Windows y todos sus módulos pueden configurarse para aparecer en pantalla en diferentes ventanas, para facilitar su uso. Además nos permite seleccionar cosas como: La resolución en la que vamos a trabajar, la clase de tipografía que vamos a usar o incluso una imagen de fondo.

Probablemente muchos de ustedes puedan llegar a pensar que esto se trata de un programa simple, con el que sólo se pueden hacer jueguitos sencillos al mejor estilo Pac Man, pero se equivocan, ya que en buenas manos, DIV 2 es capaz de lograr juegos de calidad profesional, con opciones multiplayer, single player, y todo lo que se les pueda llegar a ocurrir.



Haremos juegos en muy poco tiempo.

El aprendizaje

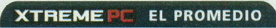
Además de su completo sistema de ayuda, DIV 2 nos da la posibilidad de ver ejemplos ya realizados por otros programadores y también podremos ingresar (a través de Internet) a la página web de DIV games, para acceder a las distintas actualizaciones que vayan saliendo del programa, como nuevas librerías, entre otras cosas más, las que serán el deleite de todos aquellos que quieran empezar a conocer poco a poco el mundo de la programación.

Unos de los inconvenientes que tiene este programa es que sólo funciona en D.O.S y no tiene soporte para placas aceleradoras 3D, por lo que la cantidad de colores que podremos utilizar para un proyecto estará limitada a 256.

El veredicto final

DIV 2 es una muy buena opción bastante simple y muy accesible, con la que pueden llegar a conseguir muy buenos resultados. El programa ideal para aquellos que tengan ganas de ponerse a programar y que nunca tuvieron mucha idea de como empezar, lo único que van a necesitar es imaginación y paciencia.

Como detalle adicional hay que destacar que DIV 2 viene completamente en castellano, así que si les interesa, búsquenlo en cualquier librería o kiosco de revistas.



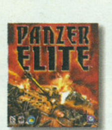
QUE TIENE: Un kit completo para realizar juegos por cuenta propia.
LO QUE SI: Es fácil de usar, su sistema de ayuda es muy completo y viene en castellano.
LO QUE NO: Funciona sólo en D.O.S, soporta imágenes de hasta 256 colores y no tiene funciones para placas aceleradoras 3D.

82%

PROMEDIO **75%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wings Simulations / Psygnosis
INTERNET: www.panzerelite.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Panzer Elite

El más realístico simulador de tanques de la Segunda Guerra Mundial hasta la fecha...



Por Diego Bournot

Durante 1998, se programó el lanzamiento de tres simuladores de tanques basados en la Segunda Guerra Mundial: iPanzer '44 de Interactive Magic, Panzer Commander de SSI, y Panzer Elite de Psygnosis. iPanzer y Panzer Commander fueron lanzados de acuerdo a los plazos estipulados, siendo el juego de SSI considerado el mejor de ambos. Sin embargo, Psygnosis decidió aplazar la salida de Panzer Elite para "afinar" el producto, desarrollado por la empresa alemana Wings Simulations. Al parecer, este tiempo extra que se tomó Psygnosis ha dado sus frutos, pues Panzer Elite es sin lugar a dudas el más realista simulador de tanques de los 1940's que haya visto la luz hasta el momento.

La comparación con la competencia

Son inevitables las comparaciones entre Panzer Elite y el juego de SSI, Panzer Commander. La más notoria omisión del producto de SSI es la infantería, pero Wings Simulations no ha cometido el mismo error con Panzer Elite. Si bien desde dentro de un tanque la infantería no parece gran cosa, llevar nuestro pelotón acorazado dentro de un pueblo ocupado por infantería enemiga es una invitación al desastre. Infantería americana armada con bazookas, e infantería alemana provista de armas contracarro panzerfaust y panzerschreck emboscarán a nuestros tanques, aprovechando la escasa maniobrabilidad de las fuerzas acorazadas en espacios reducidos, y destruirán nuestros carros uno a uno.

Panzer Commander cuenta con apoyo aéreo y de artillería, pero no tenemos control sobre el mismo. Panzer Elite nos permite realizar ataques aéreos y bombardeo de artillería cuando y donde lo necesitamos. El único problema con el tratamiento que Panzer Elite da a la artillería consiste en que la misma es irrealísticamente mortal en su misión de destructora de carros, e incluso más de lo que debería serlo contra infantería a cubierto.

Panzer Elite a su vez merece reconocimiento por su mejor inteligencia artificial, que no sólo hace que nuestros enemigos combatan mejor, sino que ayuda a que los demás miembros de nuestro pelotón se mantengan cerca de nuestro tanque comando. Esto les permite hacer una contribución real a la batalla. En cambio, en Panzer Commander, muchas veces tenemos la sensación de pelear solos contra el mundo debido a que nuestros compañeros de pelotón se traban en algún obstáculo o son destruidos rápidamente.

La Interface y los gráficos

La interface del juego descansa en un vasto arsenal de comandos de teclado. La opción "mouse tank", un diagrama en pantalla mostrando la dirección del tanque y la posición relativa de la torreta y el casco del mismo, nos permiten dar órdenes básicas a través de un

menú a los miembros de nuestra tripulación, individualmente o como grupo. A su vez, podemos utilizar el menú para cambiar entre los diferentes miembros de la tripulación, como el cargador, el artillero, el conductor, el radiooperador/ametrallador, y el comandante.

Las dos mayores áreas en las que Panzer Commander supera a Panzer Elite son los gráficos de los vehículos y la variedad de tanques disponibles para comandar. Los vehículos de Panzer Commander se ven más realistas, estando mejor detallados y animados. En adición, Panzer Commander nos permite utilizar tanques alemanes, británicos, americanos y rusos desde el comienzo de la contienda hasta su fin. En contraste, Panzer Elite sólo cubre batallas entre los americanos y los alemanes, desde diciembre de 1942 hasta agosto de 1944. Los americanos cuentan con las variantes del M4 Sherman básico. Los alemanes disponen de variantes del Panzer Mark IV, el Tiger I, y el Panther.

El flujo del juego

En cuanto al realismo, Panzer Elite es un claro ganador. El juego da al usuario la posibilidad de usar un modo balístico altamente realista, que toma en cuenta factores como gravedad, viento, movimiento del tanque, rotación del proyectil, y temperatura. Aquellos que prefieran un modelo balístico simplificado, disponen de esa opción. Otro factor que este juego contempla es la moral, que añade un elemento impredecible a la batalla. Panzer Elite se juega mejor desde la perspectiva de comandante de pelotón: si nos concentramos demasiado en manejar nuestro tanque, la situación alrededor nuestro puede degenerar rápidamente en un completo caos. Es importante mantener un ojo en los mensajes del cuartel general y de las otras unidades que participan de la misión, así como coordinar las maniobras de nuestro pelotón en respuesta a lo que las unidades amigas y enemigas hacen.

Es fácil sumergirse en la atmósfera de Panzer Elite cuando nos sentamos en el puesto del comandante y oteamos el horizonte en busca de amenazas, mientras nuestros tanques se desplazan sobre terreno irregular. Como un americano en un tanque Sherman, reportes de Tigers o Jadgpanthers alemanes cercanos nos helarán la sangre. Encarnando a un alemán, incluso si tenemos la suficiente suerte para comandar un Panther o un Tiger, aprenderemos rápidamente lo que es contender con la superioridad americana en poderío aéreo y artillería, sin mencionar las hordas de tanques americanos y destructores de tanques que a veces nos atacan desde múltiples direcciones.

Los defectos

Quizás el más grande defecto del juego sea la carencia de una campaña o escenario tutorial que nos enseñe a maniobrar y disparar en un entorno no hostil. Dada la complejidad del juego, su poco profundo manual, y la cantidad de comandos requeridos para jugar, la falta de un tutorial se hace sentir.



Como comandante de pelotón, desde el momento en que nuestro tanque es destruido o inmovilizado, nuestra misión es un fracaso. Incluso aunque nosotros no suframos daño y nuestros otros tanques se hallen plenamente operacionales. No hay forma de transferir nuestro comando a otro tanque. Tampoco poseemos control sobre lo que las



otras unidades de nuestro bando hagan.

Panzer Elite es portador de numerosos bugs. Si bien Wings Simulations ha respondido rápidamente proporcionando patches que solucionan los más obvios problemas, el juego continúa mostrando en ocasiones un comportamiento un tanto extraño, aún tras la instalación del último patch. Hay colgaduras ocasionales, y, en el modo instant-action, tanques americanos se acercaron frontalmente a mi Tiger con sus cañones apuntando inútilmente al aire.

Conclusión

El juego contiene numerosos bugs, requiere una PC rápida, y tiene una curva de aprendizaje lenta. Las campañas cubren únicamente batallas entre los americanos y los alemanes en Africa del Norte, Sicilia, Italia, y Normandía, por lo cual el juego es un tanto limitado en su espectro. No obstante estos defectos, Panzer Elite es una simulación de un gran realismo y una alta complejidad. Para aquellos usuarios que se toman los simuladores muy en serio, y a quienes importan los detalles históricos, es el juego ideal. Si el usuario puede tolerar los bugs, tiene la suficiente paciencia para aprender el uso de la interface, no le molesta jugar desde la perspectiva de comandante del pelotón, y posee una PC potente, encontrará que Panzer Elite bien vale el esfuerzo.





XTREME PC EL PROMEDIO

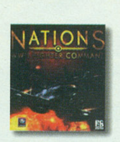
QUE TIENE: El más realístico simulador de tanques de la Segunda Guerra Mundial.
LO QUE SI: Realismo. Gráficos. Campañas.
LO QUE NO: Numerosos bugs. Excesivos requerimientos de hardware. Curva de aprendizaje lenta.

75%

PROMEDIO
58%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Psygnosis
INTERNET: www.nations-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 16 jugadores vía LAN e Internet



Nations: Fighter Command

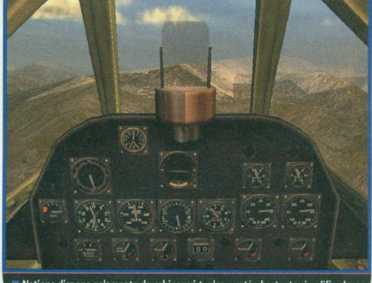
Psygnosis debuta con su propia versión de la guerra en Europa

Por Pablo Benveniste

Para su entrada en el mundo de los simuladores de vuelo, Psygnosis ha optado por un rubro que tal vez sea el más difícil. La guerra aérea sobre Europa ya ha sido explotada prácticamente en su totalidad desde 1939 a 1945, brindándonos hasta el momento muchos y buenos productos. A continuación veremos cómo se las ha ingeniado Psygnosis y si es que Nations será una verdadera incursión o tan sólo una pasada a baja altura.

La apuesta de Nations es fuerte, ni más ni menos que encarar la guerra entera desde cada uno de los tres países de siempre: Estados Unidos, Inglaterra y Alemania. Según el bando elegido, iremos desde el principio de la guerra hasta las últimas instancias volando en los frentes de batalla más importantes a lo largo de 15 misiones predeterminadas (totalizando 45 entre los tres países). Es interesante que cada misión cuenta con un breve video documental ilustrativo aunque con algunos errores. Asimismo, encontraremos una sencilla enciclopedia en formato de página web accesible independientemente del juego.

La intención no es realizar una misma misión integrando primero un bando y luego otro, sino que cada país cuenta con su propia secuencia de escenarios. En el caso de Inglaterra comenzaremos intentando escapar de la Francia invadida para luego combatir durante la famosa Batalla de Inglaterra y los bombardeos a Alemania, finalizando como interceptor de bombas voladoras V-1. Siendo parte de las fuerzas alemanas, las misiones son muy similares aunque por supuesto contrarias. Lo más original se encuentra al optar por los norteamericanos ya que comenzaremos combatiendo en el norte de Africa y más tarde en el sur de Italia, dos aspectos muy originales. Aparte de las campañas, se puede participar en diez misiones individuales, cuatro lecciones de entrenamiento supervisado y unas pocas opciones para combates aéreos por Internet o bien en red hasta entre 16 jugadores que podrán enfrentarse entre sí o separados por escuadrones.


Nations dispone solamente de cabinas virtuales y están bastante simplificadas.

Los aviones disponibles constan básicamente de doce modelos que en algunos caso se presentan en más de una versión. Por el lado de la Luftwaffe alemana se encuentra el Fw-190, Bf-109, Me-262 y Me-163. La Royal Air Force inglesa se presenta con el Spitfire, Hurricane, Typhoon y el poco usual Mosquito. Por último la USAAF norteamericana cuenta con el P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang, P-38 Lightning y otro inusual, el P-40 Kittyhawk. En el juego, también interviene una gran variedad de otras aeronaves entre las cuales cabe resaltar la presencia del avión de ataque Beaufighter inglés, el Fw-200 Condor alemán de reconocimiento y el bombardero B-29 Super Fortress de Estados Unidos que nada tiene que hacer en los cielos europeos de aquel entonces.

Por mayor que sea el nivel de dificultad elegido, Nations mantiene claros rasgos de arcade tanto en modelos de vuelo como en la mayoría de misiones que comienzan prácticamente sobre el objetivo.

Los gráficos de los aviones no se destacan en absoluto. En el interior dispondremos únicamente de cabinas en 3D que por cierto no están mal pero se han simplificado bastante. Por fuera, las texturas son imprecisas y los diseños son burdos y sin movimiento alguno en flaps, alerones, etc. El resto de los aviones mantiene una calidad muy parecida. Respecto del escenario, lo más rescatable es el cielo y sus tonalidades y efectos de luz. Las nubes son un buen intento pero carecen de realismo. La calidad del terreno es bastante dispar, en algunas zonas se aprecian elaborados campos y pueblos que se alzan en relieve, pero en otras partes que también habrá que sobrevolar sólo veremos texturas básicas.

Los requerimientos de hardware son bastante elevados para un juego de estas características. Al menos un objetivo que comparta la escena con nuestro avión y verán a lo que me refiero. Para colmo, lo único que se puede configurar en el aspecto gráfico es la resolución. Sin duda que Psygnosis no llegará muy lejos con este simulador. Comparado aún con otros simuladores del estilo, le falta madurar bastante. Al menos habrá aprendido que, a esta altura, apostar a la Segunda Guerra Mundial no debe ser tomado a la ligera.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo sencillo que abarca casi toda la Segunda Guerra Mundial en Europa.
LO QUE SI: Originalidad y variedad de aviones y batallas. Los cortos documentales.
LO QUE NO: Diseños y texturas en general. Altos requerimientos para un juego así. Poca vida útil. ¿B-29s bombardeando Alemania?

58%



TRADUCIDO AL CASTELLANO
TONIC TROUBLE
CONCENTR de TOMATES
¡AY QUE BUENO!
¡Todos Atentos!
¡Pequeño Alienígena
Morado Aterriza en el Planeta Tierra!
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1999 Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.

PROMEDIO
65%

SIMULADORES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose / Hasbro
INTERNET: www.spiritofspeed1937.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, aceleradora 3D placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Spirit of Speed 1937

Microprose captura la magia de los años 30 y la vuelca en nuestras máquinas



Por Mario Marincovich

Ahhh, los años 30, esas carreras a muerte donde el honor lo era todo. Las pistas más asombrosas, y sus escenarios mas ignotos. La sensación de la velocidad justo frente a nuestras narices. Empapados en esta excitación pensamos: "¿Casco? ¿Quién necesita casco?"

Lo primero te lo regalan

Las primeras impresiones que nos generó el juego fueron buenas, la interface es muy linda, con imágenes acordes a la época y sonidos que nos traen un aire de nostalgia. Cuando se cargan las carreras vemos posters promocionales ambientados en esos años y cuando entramos al podio un diario hace referencia de nuestra estupenda carrera. Nueve circuitos deparan nuestro destino a bordo de autos con tanques de gasolina de 6 litros como lo eran el Mercedes, el Bugatti, el Auto Union o el Alfa Romeo. Circuitos como Montana, Trípoli, Monthlery, Donington y Pau (el viejo Mónaco) nos ponen la piel de gallina y nos despiertan las ansias de velocidad.

Lo segundo te lo venden

Pero lo que importa son las carreras, y ahí es donde el Spirit of Speed (SoS) se queda sin nafta.

Es inevitable comparar a este juego con el Grand Prix Legends y en este caso las diferencias se hacen notorias. El SoS no posee una física espectacular como esperábamos, y por el otro lado es muchísimo más fácil de controlar el auto que en el GPL. La sensación de velocidad es buena cuando arrancamos pero ya en máxima potencia no se aprecia el vértigo de la misma, más aún en circuitos al estilo óvalo en donde no hay mucho que esquivar, se pierde la sensacion de velocidad y eso le tira abajo unos cuantos puntos al juego. La inteligencia artificial también denota fallas, la mayoría de las carreras son divertidas pero fáciles, incluso al subirle el nivel de dificultad vemos a algunos autos hacer cosas estúpidas como chocarse contras las paredes en pistas tipo óvalo, maniobras dignas de un borracho con las manos atadas a los pies.



Pero no todo es malo en este juego, toda la parte gráfica es muy buena, el nivel de detalle durante las carreras es respetable, incluso los edificios, construcciones y la ambientación en la arquitectura, las texturas nos permiten ver baches y deformaciones de la pista que nos podrían costar la pérdida de control del auto. Y si hay algo bueno a nivel competición que tiene el juego es el sonido del motor, es realmente impresionante lo que suena, feroz y amenazador, al igual que los autos de aquella época.

En conclusión

Es una lástima que Microprose no se pusiera todas las pilas para hacer este juego. Si hubiesen investigado más en la parte física podríamos estar frente al mejor juego del género, pero no es así.

De todas formas no es un mal juego, es divertido en ciertas etapas, dependiendo quizás demasiado del circuito en que corramos.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego similar en estilo al clásico Grand Prix Legends, que se quedó a mitad de camino.
LO QUE SI: Los sonidos y la ambientación.
LO QUE NO: La inteligencia artificial y la física de los autos.

65%

GUIA 1999 DE REVIEWS XTREME PC

Esta guía resume todos los juegos que revisamos durante 1999, con sus puntajes, compañías, en cuál ejemplar los podés encontrar y si lo tienen, representantes o distribuidores en nuestro país. Esperamos que la guía sirva para tener más claro el voto de nuestra segunda selección del Premio Xtreme, que se encuentra en la última página de la revista. Y recuerden que los reviews de este mes (que no se encuentran en esta lista) son también válidos para la selección. Los puntajes destacados en color significan que los juegos merecieron un puntaje mayor a 90%

ACCION/ARCADES

ACCION/ARCADES	#	Punt.	Compañía / Dist.
Alien Vs. Predator	21	85	Fox Interactive - Microbyte
Arcade Legends 3D	24	4	Wizard Works
Arcade Pool 2	25	82	Team 17
Asteroids	19	53	Activision
Avengers Pinball	24	49	Pinball Games Ltd.
Beavis & Butthead: Bunghole In One	16	62	GT Interactive
Boss Rally	22	73	Southpeak Interactive
Breackneck	24	71	THQ
Centipede	19	68	Hasbro Interactive
Codename: Eagle	26	84	Take 2 Interactive
Colin McRae Rally	16	84	Codemasters
Crime Killer	19	38	Interplay
Dark Vengeance	16	59	GT Interactive - Edusoft
Delta Force 2	26	79	Novalogic
Descent 3	22	90	Interplay - Unisel
Dethkarz	17	81	Melbourne House - Microbyte
Drakan: Order Of The Flame	24	78	Psygnosis - Mycrobyte
Driver	25	83	GT Interactive - Edusoft
Expendable	21	68	Rage - Microbyte
Extreme-G2	18	77	Acclaim - Microbyte
Future Cop L.A.P.D.	18	77	Electronic Arts - Microbyte
Glover	19	50	Hasbro Interactive
Grand Theft Auto 2	26	72	Rockstar games
Grand Touring	18	82	Empire - Centro Mail
Gulf War	25	60	3DO
Hell-Copter	23	40	Ubisoft
Hidden & Dangerous	23	89	Take 2 Interactive
Indiana Jones y La Máquina Infernal	26	80	Lucas Arts - Microbyte
Jeff Gordon XS Racing	21	60	Real Sports
Kingpin	22	89	Interplay - TeleOpcion
Legacy Of Kain: Soul Reaver	24	92	Eidos Interactive - Unisel
Midtown Madness	20	89	Microsoft
Mortyr	26	52	Mirage Media
Moto Racer 2	16	71	Delphine Software - Microbyte
Need For Speed: High Stakes	21	93	Electronic Arts - Mycrobyte
Nocturne	26	78	G.O.D. - Edusoft
Oddworld: Abe's Exoddus	16	96	GT Interactive - Edusoft
Powerslide	17	75	GT Interactive - Edusoft
Prince Of Persia 3D	25	62	Red Orb - Edusoft
Pro Pinball: Big Race USA	17	96	Empire - Centro Mail
Rainbow Six: Rogue Spear	25	79	Red Storm Ent.
Recoil	16	82	Westwood
Redline	20	80	Accolade
Requiem: Avenging Angel	19	75	3DO - TeleOpcion
Re-Volt	24	87	Acclaim - Microbyte
Rollcage	19	91	Psygnosis
Roswell Pinball	24	70	Pinball Games Ltd.
Sci-Fi Pinball	19	40	Fox Interactive
Sega Rally Championship 2	23	82	Sega
Sinistar: Unleashed	25	42	THQ
Skydive!	23	1	Electronic Arts
Sonic R	16	68	Sega PC
South Park	19	70	Acclaim
Space Invaders	25	39	Activision
Speed Busters	16	86	Ubisoft - Syntesoft
Sports Car GT	21	75	Electronic Arts - Mycrobyte
Star Wars: Episode 1: Insider's Guide	24	76	Lucas Arts - Microbyte
Star Wars: Episode 1: Racer	20	93	Lucas Arts - Microbyte
Star Wars: Episode 1: T.P.M.	20	77	Lucas Arts - Microbyte
Tarzan	23	77	Disney Interactive
Test Drive 5	18	81	Accolade - Microbyte
Test Drive Off-Road 2	16	30	Accolade
The Wheel of Time	26	85	GT Interactive - Edusoft
Thief: The Dark Project	16	87	Eidos Interactive - Unisel
Thrust, Twist 'N Turn	20	67	Take 2 Interactive
Thunder Brigade	17	48	Imagic Games
Toca 2 Touring Cars	20	90	Codemasters
Tomb Raider II Gold	22	78	Eidos Interactive - Unisel
Trickstyle	26	69	Acclaim - Microbyte
Turok 2: Seeds Of Evil	18	75	Acclaim - Microbyte
Unreal: Return to Na Pali	22	89	Gt Interactive - Edusoft
Uprising 2	16	53	3DO
V2000	16	80	Grolier Interactive - TeleOpción
Vigilance	16	48	Sega Soft
V-Rally	22	49	Infogrammes - Edusoft
Wargasm	17	75	Infogrammes
WCW Nitro	16	38	THQ
Wild Metal Country	21	84	Gremlin Interactive
Worms Armageddon	18	92	Team 17
XTOM 3D	24	67	Jamie

AVENTURAS / RPG

AVENTURAS / RPG	#	Punt.	Compañía / Dist.
Baldur's Gate	17	97	Interplay - Edusoft
Baldur's Gate: T.O.T.S.C.	21	93	Interplay - Edusoft
Beavis & Butthead Do U.	17	50	GT Interactive
Clans	24	50	ComputerHouse AB
Darkstone	23	93	Delphine Software
Discworld Noir	23	75	GT Interactive
EverQuest	21	89	989 Studios
Might & Magic VII	24	75	New World Comp. - TeleOpción
Outcast	22	92	Infogrammes - Edusoft
Quest For Glory V: Dragon Fire	16	89	Sierra Studios
Rage Of Mages II: Necromancer	23	75	Monolith
Redguard	18	81	Bethesda Softworks
Resident Evil 2	18	89	Capcom - GTC Ribbon
Return To Krondor	17	72	Sierra Studios
Revenant	26	76	Eidos Interactive
Shadow Man	24	93	Acclaim - Mycrobyte
Silver	20	48	Infogrammes - Edusoft
System Shock 2	24	91	Looking Glass Studios - Mycrobyte
The Ultimate Might & Magic Arch.	16	40	Interplay
X - Beyond The Frontier	25	57	THQ

DEPORTES

DEPORTES	#	Punt.	Compañía / Dist.
Actua Ice Hockey 2	23	54	Gremlin Interactive
Actua Soccer 3	18	87	Gremlim Interactive - Microbyte
AFL 99	16	85	Electronic Arts - Microbyte
African Safari Trophy Hunter 3D	19	52	Wizard Works
Championship Manager 3	21	97	Eidos Interactive
Extreme Tennis	19	45	Head Games
FIFA 2000	25	96	Electronic Arts - Microbyte
International Football 2000	25	78	Microsoft
K.O.	24	50	Data Becker
Links Extreme	22	57	Access Software - Microsoft
Madden 99	18	93	Electronic Arts - Microbyte
NHL 2000	26	90	Electronic Arts - Microbyte
PCFútbol 7	21	86	Dinamic Multimedia - Centro Mail
PGA Championship Golf 99	23	87	Sierra Sports
Puma Street Soccer	23	61	Sunsoft - Edusoft
Roland Garros 1999	23	84	Friendware - Centro Mail
Virtua Deep Sea Fishing	20	78	Interplay
Viva Football	21	77	Virgin - GTC Riboon
X Games Pro Boarder	17	63	Electronic Arts

ESTRATEGICOS

ESTRATEGICOS	#	Punt.	Compañía / Dist.
Age Of Empires 2: The Age Of Kings	25	92	Microsoft
Army Men II	19	60	3DO
Braveheart	24	54	Eidos Interactive
Capitalism Plus	24	79	Friendware - Centro Mail
Chaos Gate	16	84	SSI
Civilization II: Test Of Time	24	72	Microprose
Civilization: Call To Power	20	54	Activision - TeleOpción
Command & Conquer: Tiberian Sun	24	89	Westwood - GTC Ribbon
Commandos: B.T.C.O.D	20	92	Pyro Studios - Microbyte
Corsairs	20	75	Microids - Microbyte
Crónicas De La Luna Negra	25	80	Cryo Interactive - Centro Mail
Disciples: Sacred Lands	25	81	GT Interactive
Dungeon Keeper 2	22	94	Electronic Arts - Microbyte
Final Odyssey	21	3	Joymax
Fleet Command	22	77	Electronic Arts - Microbyte
Force 21	25	57	Red Storm Ent.
Gangsters: Organized Crime	18	79	Eidos Interactive - Unisel
Heroes Of M&M III: T.R.Of Erathia	18	96	3DO - TeleOpción
HomeWorld	25	93	Sierra Studios
Jagged Alliance 2	23	89	Sirtech
Machines	20	87	Acclaim - Microbyte
Myth II: Soulblighter	18	89	Bungie Software - Edusoft
Rage Of Mages	16	62	Monolith
Railroad Tycoon II	16	92	G.O.D.
RollerCoaster Tycoon	19	80	Microprose
Ruthless.com	19	79	Red Storm Ent.
Saga: La Furia De Los Vikingos	23	79	Friendware - Centro Mail
Seven Kingdoms II	24	57	English Software
Shadow Company	26	90	Ubisoft - Microbyte
Sid Meier's Alpha Centauri	18	92	Electronic Arts - Microbyte
Sim Theme Park	26	85	Bullfrog
SimCity 3000	17	89	Electronic Arts - Microbyte
Skull Caps	17	35	Ubisoft
Star Trek: Starfleet Commander	24	79	Interplay
Star Trek: The New Gen.: B.O.T.F.	21	78	Microprose
Street Wars	23	82	Infogrammes
The Settlers III	18	86	Blue Byte - Centro Mail
Total Annihilation: Kingdoms	22	71	Cavedog - Edusoft
Warhammer 40.000: Rites Of War	23	34	SSI
Warzone 2100	20	81	Eidos Interactive - Unisel
Yoot Tower	21	60	Sega PC

PUZZLES / INGENIO

PUZZLES / INGENIO	#	Punt.	Compañía / Dist.
Austin Powers: Operation Trivia	22	92	Berkeley Systems
Pandora's Box	25	79	Microsoft
Star Wars: Pit Droids	25	70	Lucas Learning
The Next Tetris	25	69	Hasbro Interactive

SIMULADORES

SIMULADORES	#	Punt.	Compañía / Dist.
AMA Superbike	25	48	Motorsims
Apache Havoc	18	86	Empire - Centro Mail
Billares	25	71	Virgin - GTC Ribbon
Carnivores	17	70	Wizard Works - Edusoft
Castrol Honda Superbikes 2000	23	70	Midas Interactive
Creatures 2 Deluxe	23	80	Mindscape
Curse You! Red Baron	21	65	Sierra
Cyberstrike 2	19	69	989 Studios
F-16 Aggressor	19	66	Bethesda Softworks
F-22 Lighting 3	21	76	Novalogic
Falcon 4.0	16	79	Hasbro Interactive
Fighter Squadron	19	61	Activision
Flight Simulator 2000	26	95	Microsoft
Flight Unlimited III	25	69	Looking Glass Studios - Microbyte
Fly!	23	90	Terminal Reality - Edusoft
Freespace 2	25	93	Interplay - Edusoft
Heavy Gear II	22	91	Activision - TeleOpción
Independence War Deluxe: Defiance	24	83	Infogrammes
Jane's USAF	26	80	Jane's Software
Luftwaffe Commander	17	67	SSI
Mechwarrior 3	21	94	Microsoft
Nascar Legends	26	63	Sierra
Nascar Racing 1999 Edition	16	80	Sierra
Nascar Racing 3	26	60	Sierra
Nascar Revolution	20	67	Electronic Arts - Microbyte
Nascar Road Racing	21	40	Electronic Arts
Official Formula 1 Racing	21	50	Eidos Interactive
Red Baron 3D	16	87	Dynamix
Star Wars: X-Wing Alliance	19	95	Lucas Arts - Microbyte
Starsiege	19	67	Dynamix
Superbike World Championship	19	75	Electronic Arts - GTC Ribbon
WWII: Fighters	16	90	Jane's Software - Microbyte

PROMEDIO
88%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSI
INTERNET: www.flanker2.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, aceleradora 3D placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

Flanker 2.0

Aquí comienza el horario de protección a Eagles, Falcons, Hornets y Tomcats...

Por Pablo Benveniste

Ningún aficionado a los simuladores de vuelo podrá negar que se nos ha malacostumbrado a disparar ni bien se nos cruce por el camino algún avión cuyo nombre empiece con "MiG" o "Su". Aún hoy, siguen siendo contados los simuladores gracias a los cuales se puede disfrutar de la tecnología rusa y tal vez por eso sea que, en general, resultan tan interesantes. Por todo esto y porque por primera vez contamos con un realismo total a bordo de un caza ruso, Flanker 2.0 será un desafío ineludible incluso para aquel que se crea haberlo visto todo.

Conociendo al Flanker

Este mes se cumple un año de la última vez que nos pudimos sentar en la cabina de un avión ruso. En aquel momento, solíamos salir a derribar F-16s norteamericanos de una manera simple y divertida al mando del MiG-29 Fulcrum de Novalogic. Pero desde siempre supimos que entre la primera línea de cazas rusos había otro avión, ágil y poderoso. Se trata del Sukhoi Su-27 Flanker, el avión elegido por SSI para su serie de simuladores de vuelo realistas. Digo serie dado que Flanker 2.0 tiene un antecesor cuatro años mayor (la versión 1.5) que no logró mayor trascendencia. Sin duda que la gente de SSI se podrá quedar tranquila, porque esta vez no contará con la misma suerte de aquel entonces.

Flanker 2.0 no es un simulador accesible para el principiante, pero esto no es una mera cuestión de la dificultad que pueda alcanzar el modelo de vuelo y el uso del armamento. Los que desconozcan las características de los aviones rusos, se encontrarán de repente con una cabina muy diferente a lo conocido, con casi todo el instrumental analógico, sin pantallas multifunción (MFD) y donde hasta el HUD está en ruso. Claro está que no estaremos armados con Sidewinders ni Mavericks, sino R-60 (AA-8) y KH-23 (AS-7) por lo que la operación de los sistemas difiere de sus equivalentes occidentales. Además, el Su-27 Flanker cuenta con dispositivos particulares como una mira montada en el casco del piloto para "enganchar" objetivos aéreos. Flanker 2.0 representa a la perfección todas estas alternativas, brindando algunas pocas ayudas de adaptación que a fin de cuentas serán más útiles de lo que se piensa. En lo que hace a la cabina, sólo resta decir que Flanker 2.0 no cuenta con cabina en 2D sino que está provisto de una visión en 3D con excelente nitidez que permite observar el entorno con facilidad sin perder ningún detalle del tablero.



No será fácil acostumbrarse a la cabina ya que hasta el HUD está en ruso.

Externamente, nuestro avión se encuentra minuciosamente detallado y articulado, haciendo uso de polígonos complejos que, como siempre, logran excelentes resultados. Los esquemas de pintura son realistas y cuentan hasta con el logotipo de la Sukhoi, además de la matrícula particular. Dichos esquemas se pueden personalizar a través de cualquier editor de BMP, lo que resulta de gran ayuda en el juego multiplayer para diferenciar escuadrones. Cabe destacar que Internet ya cuenta con una gran variedad de diseños y otros muy buenos agregados para Flanker 2.0. El resto de los aviones está conformado por una inmensa variedad de modelos (sólo de origen ruso o norteamericano y llamativamente sin helicópteros), con muy buena inteligencia artificial sobre todo en los enemigos y que, contrariamente a lo que sucede con el 99% de los simuladores, gozan de una calidad gráfica similar a la de nuestro propio avión. Es sorprendente verlos operar, apreciando el armamento real que disponen, el movimiento en frenos y trenes de aterriza-

je, etc. En la superficie se nota que tanto los navíos como los emplazamientos SAM y demás vehículos militares no se quedan atrás.

Aparte del famoso Su-27 Flanker, tendremos la chance de volar misiones desde portaaviones gracias a que también dispondremos del Su-33, una versión naval con varios cambios en el fuselaje y obviamente dotada del gancho para detenerse en cubierta. Esta variante contribuye por demás a los desafíos de Flanker 2.0, haciéndolo aún más interesante.

Acción sobre el Mar Negro

Por tratarse del Su-27 Flanker, no hubo otra alternativa más que trasladar la acción a un conflicto ficticio pero no por eso futurista dado que se ha decidido encarar con el armamento actual (sin F-22s ni nada por el estilo). El mismo transcurrirá en un territorio bastante conocido por el Flanker y no sólo por su cercanía a Rusia. Me refiero a la Península de Crimea, una zona comprendida entre en el sur de Ucrania (un país que en la actualidad opera el Flanker) y el Mar Negro. Allí, las fuerzas occidentales no serán necesariamente nuestros enemigos. Es que la única campaña de Flanker 2.0 nos pone en el bando ruso que, en conjunto con la OTAN (representada por Estados Unidos y Turquía), se enfrentarán a las Fuerzas Armadas de Ucrania. El desarrollo de las misiones no es dinámico, se ha implementado un sistema de fases cuya secuencia dependerá del grado de éxito que se logre. Como pilotos, seremos anónimos y no habrá sistema de rangos. Sólo integraremos toda una fuerza aérea mixta que será la única responsable del desempeño en combate, pero si somos "muertos en acción" significará el fin definitivo de la campaña.

Flanker 2.0 dispone también de una amplia serie de misiones individuales que tienen lugar en el mismo escenario y que se pueden elegir según el tipo de objetivo y la dificultad que se desee. En cada misión, los tres países anteriormente nombrados alternarán sus roles como aliados o enemigos de Rusia.

Por otra parte, en Flanker 2.0 encontraremos un poderoso editor de misiones el cual permite configurar todas las alternativas, incluyendo el clima y los textos de briefing. A través de este editor, es posible además el diseño de campañas enteras, personalizando las condiciones de éxito de cada una de las fases. Por otra parte, con la cantidad de misiones que ya se encuentran disponibles en Internet, ya es seguro que tendremos Flanker 2.0 para rato. Finalmente encontraremos la clásica opción de acción instantánea, la capacidad para juego multiplayer por Internet o en red y una considerable cantidad de útiles rutinas de entrenamiento con un instructor que nos explicará en inglés claro pero sin subtítulos cómo se deben hacer las cosas. De hecho, Flanker 2.0 permite realizar grabaciones de cada misión para luego efectuar un replay y repasar nuestras maniobras.



Gracias a la versión naval Su-33 podremos operar desde portaaviones.

Lamentablemente toda la parte relacionada con las misiones se ve perjudicada por interfaces que, aunque muy serias, no son de lo más amigable que se haya visto. Esta es una cuestión que afectará hasta a los pilotos más experimentados si es que están acostumbrados a elaborados menúes repletos de gráficos, colores y animaciones. Lo único que se podría rescatar es la música de fondo típica estilo "La caza del Octubre Rojo" que aparte es lo mejor que tiene Flanker 2.0 en cuanto a sonido, ya que durante el vuelo, la ambientación no es para nada favorecida por el audio.

En lo que hace a los gráficos del escenario, es cierto que no se trata de una región demasiado extensa, pero el detallado es sorprendente. Cada pueblo posee sus casas y edificios, calles e industrias, las líneas de alta tensión se propagan por toda la zona y en las bases veremos aviones estacionados y todas las estructuras correspondientes. Incluso la textura del concreto ha sido muy bien representada. El paisaje genérico en sí no cuenta con la complejidad de las texturas y elevaciones satelitales con las que otros juegos suelen centrar sus escasos encantos. Sin embargo, los paisajes son muy suaves y atractivos a la vista. El cielo está enriquecido por nubes en 3D y tonalidades muy agradables.



Los poderosos motores del Flanker iluminan la noche de Ucrania.

Se busca piloto temerario

Aparte del elevado nivel de realismo, es muy importante el hecho que, por tratarse de un avión ruso, estaremos ante una tecnología que no se ve frecuentemente en un monitor de PC y mucho menos tan seriamente como en Flanker 2.0. Por eso no es un simulador para principiantes o pilotos en busca de acción. Más allá de esto estamos ante una propuesta más que interesante y sobre todo para aquellos fanáticos de este avión (que por cierto los hay). Sin embargo habrá que estar bien predispuesto para una buena dosis de entrenamiento para entonces encarar el verdadero combate. Todo lo que se refiera a desafíos corre por cuenta de SSI y es algo que por lo visto no escaseará sin tener que por eso contar con un hardware tan potente como el mismo Su-27. El momento más exigente en este sentido será al concentrarse demasiados aviones en nuestras proximidades, es entonces cuando el rendimiento diminuye bastante. De todos modos, contar con un equipo relativamente actualizado será suficiente para esas ocasiones en las cuales lo principal es derribar antes de ser derribado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El temible Su-27 Flanker ruso en un simulador serio y realista.
LO QUE SI: Los modelos de vuelo y armamento. Los gráficos, especialmente los aviones. La inteligencia artificial del enemigo. Capacidades de expansión. La incorporación del Su-33 naval. La música y las voces.
LO QUE NO: Interfaces poco amigables. Escenario único y reducido. El sonido en vuelo. No participan helicópteros.

88%

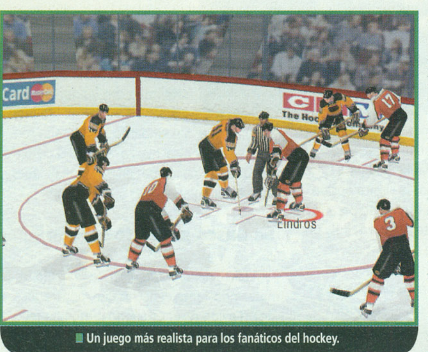
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Fox Sports Interactive
INTERNET: www.foxsports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, 125 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: De 2 a 10 jugadores por IPX o TCP/IP (un CD por persona).



NHL Championship 2000

El zorro digital se descongela



Un juego más realista para los fanáticos del hockey.

Por Diego Vitorero

Fox Sports incursiona en el mundo del hockey sobre hielo con una producción excelente. Estamos ante una buena opción que los fanáticos del género no deben dejar pasar, en especial aquellos cansados del tono de arcade que domina a productos de similares características.

NHL Championship 2000 nos trae lo mejor de los 28 equipos de la liga americana más 18 equipos internacionales. En él pueden jugarse partidos de exhibición, una temporada (corta, media o larga), una serie de los playoff y enfrentarse en multiplayer. El modo del torneo mundial está disponible sólo para los equipos internacionales. La interface es cómoda y trae todo lo necesario para configurarlo, aunque no es de lo más moderna.

Se pueden modificar las líneas de ataque, defensa, medio campo y tácticas de juego. Lo mismo podemos hacer con el roster de los equipos. Este menú incluye un gran abanico de posibilidades, entre ellas una completa galería de fotos y datos técnicos con los integrantes de la liga, edición y compra de jugadores y la opción de armar un equipo con las estrellas más destacadas, algo así como un dream team.

NHL Championship 2000 seguramente no volará la cabeza de los más exigentes que priorizan gráficos y sonido; sin embargo, es mucho más realista que otros productos similares como la serie NHL de EA Sports. El disco (también llamado puck, stick o tejo), sin duda posee la física más lograda que hayamos visto en un juego de hockey. Los controles responden sin problemas, permitiéndonos una gama de desplazamientos muy completa. La ambientación no es de las mejores, pero tiene lo necesario para brindarnos un juego entretenido y desafiante.

Cerebros congelados

Las luchas cuerpo a cuerpo son una parte excitante del hockey. Pero a la gente de la división deportiva de Fox se les fue la mano. Si bien hay mucho de realismo, los jugadores parecen sacados de la WWF (la liga de lucha libre americana). Basta con dar un buen bastonazo o un golpe fuerte para que el contrario salte por los aires como si fuese de cartón e inclusive se le puede pegar una y otra vez antes de que toque el hielo. Hasta podemos darnos el gusto de arrastrarlo como un trapo de piso. Además, el estadio se transforma en un auténtico ring de boxeo cuando dos rivales arrancan dándose masa y masa hasta que alguno cae, momento en el que ambos quedan afuera (power play) por 5 minutos.

Otro pecado de Fox es la inteligencia artificial (IA) de jugadores y árbitros. Según el reglamento de la National Hockey League, nunca se le pude pegar adrede a un contrincante, con el palo por ejemplo, si éste no tiene posesión segura del disco; parece que a los referees esta cláusula se les olvidó. Es posible acosar a palazos a quien tengamos enfrente sin que los árbitros nos sancionen. En ataque, los ofensivos se alinean como escuadrón de combate siguiendo una formación predeterminada para luego salir disparados hacia cualquier lado de la cancha. Esto a veces desconcierta, dejándonos a merced de nuestros oponentes.

¿Power Play para Fox?

Si bien el juego tiene algunas falencias es un producto a tener en cuenta. Después de jugarlo y notar sus debilidades es claro que Fox todavía tiene que pagar bastante derecho de piso, ya que su principal competidor lo aventaja con varios años de experiencia. EA Sports ha dominado el mundo del hockey sobre hielo para PC durante años y aún lo hace; pero si se descuida el zorro se lo va a comer.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego de Fox Sports basado en la liga americana de hockey sobre hielo.
LO QUE SI: Amplias opciones de jugabilidad y configuración. La física del tejo. El modo multiplayer.
LO QUE NO: La Inteligencia Artificial. Falta ambientación. Algunas exageraciones.

80%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.premierleaguemanager.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 150 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma PC.

PROMEDIO
89%

F.A. Premier League Football Manager 2000



El equipo va perdiendo, quedan 2´ de partido... ¿Qué pensás hacer?

Por Diego Vitorero

Los más memoriosos recordarán un título para Commodore 64 que causó furor en los años 80: Football Manager. Pues bien, ahora todos los equipos de la Premier League europea, jugadores, estadios, torneos y copas, sumados a una calidad gráfica de primera, hacen de FA Premier League Football Manager 2000 un producto digno de todos los aplausos.

El brazo británico de Electronic Arts ha soltado su versión del nuevo milenio de un juego estratégico de fútbol basado en la licencia de la tan popular Football Association Premier League. Los jugadores pueden asumir el timón de los equipos de las ligas de Inglaterra, Escocia, Alemania, Italia, España, Francia y Holanda, con sus respectivas subdivisiones. Una completa interface con todo lo necesario para hacer transacciones, cambios, recibir y mandar e-mails entre managers, planear tácticas de juego, ver estadísticas, el calendario de las próximas fechas, la tabla de posiciones y una infinidad de tareas más (es incontable la cantidad de opciones que tienen los menúes), nos permitirán tomar el mando del equipo.

No creemos que a todos los amantes del deporte más popular les haga gracia no poder controlar al jugador que lleva la pelota, pero esto no es de importancia para los que quieren llegar a ser el DT del 2000. A diferencia de su principal competidor, Champion Manager 3, los partidos pueden ser vistos en su totalidad, en los momentos más importantes o también las mejores jugadas. Esto permite sacar nuestras conclusiones de cómo está parado el equipo dentro de la cancha, tanto el contrario como el propio, la formación a elegir entre las 21 disponibles, si hay que mandar a alguien a la banca, etc. Realmente es muy fácil aprender a jugar, sólo basta con armarse de un poco de paciencia para que las cosas salgan tal cual lo planeado.

Los gráficos están muy bien logrados, aunque los partidos no pueden correr en una resolución mayor de 640x480. Una excelente música de fondo nos acompaña mientras terminamos de hacer los últimos ajustes para salir al campo de juego.

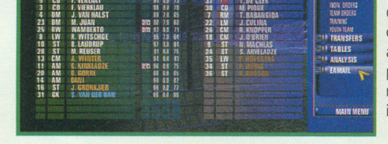


¿Para qué esperar el domingo?

Pasión de multitudes

Es una lástima que EA Sports no haya incluido soporte multiplayer para red o Internet. Si queremos jugar en esta modalidad tendremos que conformarnos con invitar un amigo a casa y alternarnos con el mouse para poder hacer los cambios necesarios a la escuadra escogida. La inteligencia artificial necesita algunos retoques; es excelente casi en todos sus aspectos, pero algunos errores pueden llegar a incidir en el resultado del encuentro. Por ejemplo, mientras nos deleitamos observando cómo ambos bandos luchan por llegar al arco contrario, veremos que un jugador que está mano a mano con el arquero tira el esférico hacia atrás para que un compañero le pegue y lo mande fuera de las bandas. Esto no pasa seguido, pero es una clara falla de programación. En una competencia en la vida real esto significaría cadena perpetua en el banco de suplentes.

Conforme a lo que marca su historia, EA Sports sigue fiel a su manera de hacer las cosas y nos entrega un producto de probada calidad. Sin lugar a dudas FA Premier League Football Manager 2000 es la elección correcta para todos los fieles seguidores del fútbol estratégico.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Las principales ligas de Europa para el gusto de todo aquel con alma de DT.
LO QUE SI: Ver los partidos. Gráficos, música. Interface muy completa. Baja curva de aprendizaje.
LO QUE NO: Pocas opciones multiplayer. Los partidos en baja resolución. Fallas en la IA de los jugadores (nada serio).

89%

PROMEDIO **91%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports / Microbyte
INTERNET: www.nbalive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 90 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX, módem e Internet hasta 8 jugadores





NBA Live 2000

¿Che Michael, que te parece si hacemo' uno tirito en el callejón?

Por Mario Marincovich

Entre todas las profecías de Nostradamus no se pudo encontrar nada acerca del efecto NBA2k, un efecto devastador para el cerebro humano, te come las neuronas y te deja diciendo para toda la vida: Jordan para 3, Jordan para 3, Jord... Hmm me parece que esta vez al viejo se le escapó la tortuga.



Las repeticiones de las jugadas tienen una calidad similar a las que vemos en televisión.

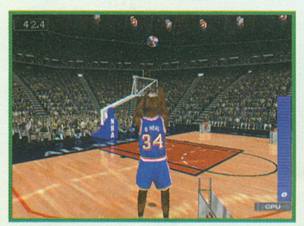
Lo nuevo

Si le preguntás a cualquier yanqui contra quien querría hacer un uno contra uno seguro te respondería Michael Jordan, bueno EA Sports (la máquina de cumplir sueños) te lo pone vestidito y preparado frente a frente para que te diviertas durante horas, nunca más el famoso "Player" ocupará posiciones en los Chicago Bulls. Después de seis ediciones del juego EA logró tener la licencia y espera recaudar millones con la nueva edición. También agregaron equipos de leyendas de las décadas del 50, 60, 70, 80 y 90. Así que también te podrás sacar las ganas de jugar con Larry Bird, Wilt Chamberlain, Magic Johnson, Julius Erving o Isiah Thomas.

La liga de fantasía (donde elegiremos en orden los integrantes de nuestro equipo, mientras que la computadora elige los de los demás) es otra incorporación bastante copada ya que cambiaremos a todos los jugadores de sus equipos actuales, no sabremos cual es el equipo más fuerte hasta que vaya finalizando la temporada, lo que le da un gustito diferente al juego y nos alimenta las ganas de continuar la temporada siguiente. Por último cabe destacar el modo franquicia donde EA se mueve a un área del básket (y de sus sagas deportivas) que no conoce mucho, pero demuestra ir por el buen camino. En este modo tendremos la opción de conducir a nuestro equipo desde nuestras oficinas (simulando los partidos) en lugar de estar dentro de la cancha. Cambiando jugadores, eligiendo (en inglés se le llama draftear) novatos (rookies), contratando agentes libres y hasta leyendo un diario (llamado At The Glance) que el juego va generando con goleadas, el jugador de la semana, lesiones y cambios interesantes. Y como broche final está la creación de jugadores con la inclusión (igual que en el NHL 2000) de importar una foto escaneada y hacer que el programa la amolde a sus modelos de jugadores.

Gráficos y sonidos

Para empezar, este año le agregaron a los menús de la interfaz una imágenes 3D renderizadas de fondo, que lo hace mucho más lindo que el NBA Live 99, pero a la vez más





lento, me quedo sin dudas con la interfaz del NHL que es rápida y linda a la vez o en último caso con la del FIFA.

En el juego poco ha sido mejorado, ya que su versión anterior fue realmente muy buena en este aspecto. Simplemente le agregaron un poco más de movimiento en las tribunas y los carteles de publicidad rotan para hacer todo un poco más realista. Ahora si de realismo hablamos, lo lindo que tiene EA Sports es que siempre a través de sus ediciones van a agregando esas cositas que te hacen ver el juego como si realmente estuvieras en él, ahora cuando se hacen los cambios se puede ver a los jugadores levantarse del piso mientras estuvieron esperando sentados frente al escritorio de los relatores, o cuando van a hacer un lateral o un libre, como hacen picar la pelota y miran al aro como tomando confianza en sus próximos tiros. Un toque final es el agregado del árbitro dentro de la cancha, ahora ese hombrecito de gris podrá interferir en nuestras jugadas como a veces sucede con algunos de los de fútbol.

Los sonidos del juego son aceptables pero podrían ser mejorados, se quedan cortos en voces y protestas, todas esas cositas que cerrarían este juego como una verdadera obra maestra.



Jugabilidad

¿Te compraste un pad con 70 botones? Al fin va a demostrar cada peso que gastaste en él. Porque en el NBA2k vas a tener que configurar como mínimo un total de 9 teclas/botones si querés jugar decentemente, sin contar los de movimiento por supuesto. Hasta tenemos para configurar las jugadas preparadas (play calls) en donde teniendo apretado ese botón se despliega un menú y un submenú con diferentes configuraciones para ejecutar nuestra próxima jugada y todo esto sin salir de la cancha.

Los movimientos son excelentes, los amagues (fakes) y las penetraciones son un aperitivo para empezar, las bandejas y festejos son como una buena bebida y las volcadas son el plato fuerte, hasta parece que les bajaran el aro para que estos gigantes vuelquen la pelota de una manera impresionante, con fluidez gráfica y una captura de movimientos que nos va a secar la boca de tanto tenerla abierta.

El único punto malo que se le puede criticar al juego es la dificultad que muchas veces se presenta al momento de dar un pase, al estar todos los tipos metidos en el área si no sos mejor que Stockton asistiendo se te va a complicar bastante hacer un pase directo debajo del poste para que un grandote la vuelque, y ni soñar con un alley up como los que vemos en la tele.

SA 6
90'S 3
1ST 10:50
23 JORDAN
HEIGHT 6' 6" WEIGHT 216 LBS YRS. PRO 13

Por primera vez en la serie está presente Michael Jordan.



Importemos nuestra foto y seamos el pivot de los Bulls!

En conclusión

NBA Live 2000 lo tiene todo, diversión, adicción, vértigo y variedad. Vale cada centavo que gasten, aunque también el centavo debe estar puesto en sus máquinas, ya que hace falta una buena configuración y una buena placa 3D (recomiendo TNT2) para ver el juego como Dios manda.





XTREME PC EL PROMEDIO



QUE TIENE: El mejor juego de básquet de la reconocida serie de EA Spots.
LO QUE SI: La jugabilidad. Los gráficos. La importación de rostros. El mano a mano con Jordan.
LO QUE NO: La complicación para hacer pases súper precisos.

91%

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Tanktics

Por Mariano Firpo

DMA Desing, la que alguna vez nos impresionara con Lemmings, vuelve a la carga con este excéntrico juego sólo apto para iniciarse en el arte de la estrategia en tiempo real. El objetivo consiste en aprovisionar y defender nuestro "Part-o-Matic" -una fábrica de partes de tanques de guerra- con distintos elementos como rocas, cajas de madera y ovejas (las ovejas trabajan como tracción a sangre) y en atacar a la fábrica enemiga. Hay que reunir piezas para formar nuestros estrambóticos tanques de aspecto cartoon. Un pterodáctilo azul, un helicóptero o una nave -dependiendo de la época - nos permitirán mover y apilar los distintos objetos disponibles para formar defensas y desplazarnos por el mapa para atacar las torres y tanques enemigos. Decididamente, Tanktics es un RTS que sólo podrán disfrutar los más chicos de la casa que no puedan contra la intrincada dificultad de los grandes del género como Starcraft o C&C.

Encontramos también dos puntos destacables: hay amplia libertad para armar los tanques -por ejemplo, construimos algunas unidades que parecían torres con ruedas, de dudosa utilidad-; y hay una gran variedad de armas. Si bien es un juego más indicado para pibes, gráficamente es demasiado sencillo, la música es casi inexistente, al igual que la IA; las misiones se repiten y no incluye un modo multiplayer. El juego cae en la monotonía haciendo que la adicción, que alguna vez los chicos de DMA Desing lograron generar, sea sólo un vestigio de viejos mejores tiempos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gremlin Interactive (DMA Desing) / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **49%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Harley Davidson: Race Across América

Por Sebastián Di Nardo

Una vez más Wizardworks tiene el agrado de torturarnos con uno de sus inexplicables juegos para perder el tiempo. HD nos permite surcar las rutas de los Estados Unidos montados en los famosos mastodontes ruteros, en una alocada y tonta competencia por dinero. Si salimos victoriosos el dinero puede ser utilizado para mejorar nuestra moto y aumentar su potencia y agarre.

Los gráficos no parecen tan desagradables a simple vista. El entorno es simple pero cumple con su cometido, los modelos de las motos y sus pilotos son aceptables pero por desgracia parecen pegados a los asientos. ¿Se acuerdan de esas motitos de plástico con su piloto, que nos regalaban con el cotillón de algún cumpleaños? Así es exactamente como están estos motonautas digitales, duros como paquete de pastillas soportan cualquier colisión por violenta que sea sin caer de su Harley. Ni el mejor vaquero de rodeo sería capaz de soportar las cabriolas como estos muchachitos en su afán por controlar estos pesados bólidos hasta la bandera final.

Es tan difícil conducir estas motos que se hace casi imposible mantenerse sobre la ruta en línea recta, y repetidas veces tendremos que despegar nuestra cara de la parrilla de los autos que circulan en sentido contrario.

Si te gustan las Harley y tenes un rato alquiláte un video, vas a aprovechar mejor tu tiempo y te vas a ahorrar unos mangos. Pero si queres ponerte en las botas de estas momias sobre ruedas, es todo tuyo, a mi con una vez me alcanzó y me sobró.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: G2M Games / Wizardworks
INTERNET: www.wizardworks.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan e internet.

PROMEDIO **30%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Demolition Racer

Por Santiago Videla

Poco le faltó a esta producción de Pitbull Syndicate para ganarse un puesto en nuestra sección de juegos bizarros, así que pueden quedarse tranquilos de que existen cosas peores.

Originalmente Demolition Racer fue lanzado en su versión para Playstation y poco después fue convertido para PC, aunque hubiese sido mejor dejarlo en donde estaba, ya que incluso la primera versión del conocido Destruction Derby hecho años atrás por la gente de Psygnosis es mucho mejor.

Si de diseños de cuarta se trata, Demolition Racer es un firme candidato a una mención especial, porque en una época en la que se ven autos como los de los Need for the Speed o similares, parece mentira que haya un juego con modelos tan increíblemente malos como éste.

A pesar de que los autos se deforman a medida que van siendo dañados, sus modelos son algo totalmente básico e incluso sus texturas (que casi siempre son de dos colores) tienen un nivel de detalle sorprendentemente bajo.

La dinámica del juego tampoco ayuda mucho, porque casi siempre, la mejor forma de sobrevivir a una de estas competencias es tratando de esquivar al resto de los autos y esperar a que todos se hagan pedazos entre sí, para luego terminar el trabajo nosotros mismos.

Salvo el diseño de algunas pistas y el modo de juego "Chicken", el resto es un verdadero bodrio sobre ruedas.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pitbull Syndicate / Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **38%**

Army Men: Toys in Space

Por Durgan A. Nallar

Volvieron Sarge y sus soldados de carne plástica, esta vez un poco más eficientes que en las entregas anteriores de la serie y con menos misiones imposibles, aunque no deja de haberlas. El odioso Plastro enlistó a los impresionantes, terribles, ATERRORIZANTES juguetes alienígenas Bug-Eye (bah, tal vez no meten miedo después de todo). Los enemigos se han duplicado y modernizado, y Sarge tendrá que hacer uso de todos sus conocimientos. Por fortuna, el Ejército Verde tiene un encuentro con el líder de los Space Troopers y pronto forman una alianza para combatir la doble amenaza. Nuevas armas, más vehículos y unidades más poderosas nos lanzarán a través de misiones tácticas que son en verdad el simple trasfondo de un arcade. ¡Tal vez algún día tengamos nuestro Army Men en formato RTS!

Los gráficos todavía no son los que queremos. ¿Y qué queremos? Una guerra con soldaditos de plástico que parezcan de plástico, como aquellos de la excelente Toy Story de los Estudios Disney. Aquí unidades y escenarios tienen aspecto de estar dibujados a lápiz. La música tampoco ayuda y los efectos de sonido dejan mucho que desear. La jugabilidad, básicamente, tampoco cambió salvo por la inclusión de los nuevos juguetes y un sistema de compras de unidades y armas. Ahora hay un modo Battle, si no queremos jugar la campaña completa, que puede servir como entretenimiento pasajero, y por supuesto admite el juego multiplayer en todas sus formas, pero no adiciona gran cosa a lo conocido.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: The 3DO Company
INTERNET: www.3do.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Serial, LAN e Internet (Mplayer)

PROMEDIO 61%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Test Drive Off Road 3

Por Santiago Videla

Después del muy bajo rendimiento de las dos versiones anteriores de Test Drive Off Road parecía poco probable que alguien quisiera hacer un nuevo título en esta saga poco seria, pese a todo Infogrames acaba de sacar la tercera y esperemos que última parte de la serie y si sus planes al lanzar este juego eran hacer que los otros dos parezcan buenos, entonces misión cumplida.

Test Drive Off Road 3 es prácticamente idéntico a sus dos antecesores, pero con la diferencia de que algunos de los circuitos (especialmente los de montaña) tienen un relieve más pronunciado y en la mayoría de los casos desafían las leyes de la física con caídas y pendientes que ni el más poderoso de los vehículos todo terreno podría superar. Esto parece no ser un impedimento para la mayoría de los vehículos, ya que son capaces de avanzar por cualquier superficie como si en lugar de un motor tuvieran una turbina y de más está decirles que aquí el realismo brilla por su ausencia, por otro lado los competidores controlados por la máquina tienen una inteligencia artificial inexistente y sólo se limitan a avanzar como si corrieran sobre rieles.

Gráficamente este juego mantiene la baja calidad que siempre caracterizó a esta serie, sólo que ahora los vehículos que podemos usar parecen tener menos polígonos que antes y por lo tanto, menos detalle.

Por otro lado las pistas tienen un diseño bastante cuestionable, plomo y encima de todo las texturas no son de las mejores... en pocas palabras, si les gustan las competencias de Off Road, mejor véanlas por televisión.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 40%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Thief Gold

Por Maximiliano Peñalver

Thief fue sin lugar a dudas un juego excelente. Y fue por su maravilloso diseño y su gran jugabilidad que se llevo un 87% en su review de nuestro numero 16. Ahora Eidos Interactive acaba de lanzar al mercado la versión "gold" de este titulo (al igual que lo hizo con las primeras dos partes de Tomb Raider y que según nos comentaron ¡harán con la tercera!) en el que generalmente solo agregan algunos niveles adicionales y le bajan el precio al producto. En esta ocasión, no solo incluyeron tres nuevos niveles (que no se juegan por separado, sino que están incluidos en la campaña) sino que mejoraron la jugabilidad y repararon un par de bugs que andaban dando vueltas por ahí. También es posible acceder a una misión especial de bloopers (para saber como hacer para verla, fíjense en la sección de trucos), donde podremos ver los diferentes errores que tuvo el juego durante su desarrollo, y que por suerte, nunca llegaron a verse en su versión final para él publico. En suma, Thief Gold quizás no sea una opción muy interesante para los que ya posean el original, pero para los que se lo perdieron en su momento, es una excelente oportunidad de probar un excelente arcade 3D en el que nuestra destreza para escabullirnos y desplazarnos silenciosamente en la oscuridad será mucho más importante que todos los Quad Damage del mundo.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Looking Glass / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 79%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Test Drive 6

Por Santiago Videla

Realmente me parece que después de éste título, la reputación de la que alguna vez fue una de las sagas de juegos de carreras más espectaculares ya no puede caer más bajo, eso siempre y cuando la gente de Pitbull Syndicate no se decida a hacer una séptima parte.

Test Drive 6 es un simple intento de clonar a éxitos como Need for Speed: High Stakes, sin incorporar nada bueno y con una producción bastante decepcionante.

Basicamente el juego tiene las mismas opciones que NFS: High Stakes (incluyendo las persecuciones y las carreras por plata), pero con la diferencia que su jugabilidad deja mucho que desear.

Para empezar, la física de los autos es tan irreal como la de Demolition Racer (realizado por la misma compañía) y la poca sensación de realismo que tienen algunos escenarios se esfuma tan pronto como nos chocamos con otros autos y vemos que a veces salen volando como si fueran de telgopor.

Si aunque sea los gráficos hubiesen estado buenos, por ahí algunas cosas se le podrían haber perdonado, pero lamentablemente al igual que en Demolition Racer, los modelos de los autos son bastante flojos (algunos dan risa) y las texturas no son de muy buena calidad, lo que convierte a Test Drive 6 en una carrera directa hacia el embole total, así que en caso de que sean fanáticos de este tipo de juegos mejor déjenlo estacionado en el garage más cercano mientras esperan que salga algo más descente.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pitbull Syndicate / Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **44%**

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

El Guardián de las Tinieblas

Por Maximiliano Peñalver

Cryo nos presenta en esta, su última producción, un juego en el que cambian radicalmente el estilo, ya clásico de sus aventuras gráficas. En este caso representamos a un "Guardián", un ser que trabaja para "La Organización", un ente que se encarga de mantener a raya a los seres del más allá, manteniéndolos fuera de la realidad. El juego mezcla en dosis no siempre equivalentes la aventura (recoger objetos y utilizarlos en los lugares correctos, hablar, etc.) con la acción. En esta ocación, ya que somos seres con ciertos poderes (que se incrementan con el paso de cada misión que terminamos con éxito) para el combate nos deberemos valer de la magia. Tenemos dos tipos dife-rentes. De Guerrero (todas las que tengan que ver con algo físico) y de Médium (aquellas que sean para tratar con cosas espirituales) y valernos de ellas lo mejor posible nos permitirán avanzar en todo el juego. Aunque el diseño de los personajes no es de lo mejor, la variedad de los lugares a visitar (Chicago en la época de la ley seca, museos contemporáneos, etc.) le dan una variedad bastante agradable a la ambientación. Sin embargo estamos ante un juego bastante difícil (algunos objetos son difíciles de encontrar y el combate es bastante complicado y nada divertido) por lo que se lo recomendamos a los más experimentados en este tipo de juegos. La perspectiva (similar a la del Tomb Raider) a veces complica un poco las cosas, ya que la cámara (como en casi todos los juegos del género), no siempre se ubica en los mejores lugares. Pero se vuelve una opción respetable si tenemos en cuenta de que esta en castellano y que las aventuras en nuestro idioma brillan por su ausencia.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

PROMEDIO **55%**

REVIEWS

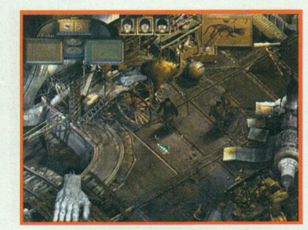
AVENTURAS/RPG

Odium

Por Santiago Videla

Este juego nos pone al mando de un grupo comando de las Naciones Unidas, con el que tendremos que investigar los restos de una base rusa en la que tiempo atrás y en medio de circunstancias bastante misteriosas, desapareció otro equipo de soldados que estaba investigando la zona.

Sin dudas el punto más fuerte de Odium es la impresionante calidad de sus gráficos, ya que combina de una forma muy convincente escenarios en 2D con personajes y enemigos hechos en 3D, con un excelente nivel gráfico. Odium también tiene otro detalle interesante, nuestros personajes van subiendo de nivel como en un RPG y nosotros podemos asignar las características que queremos mejorar. Si bien gráficamente el juego es una verdadera joyita, la forma en la que la acción se desarrolla es la que tira bastante abajo todo el resto, porque nuestro éxito en esta aventura depende en su mayor parte de la paciencia que tengamos para superar los frecuentes y repetitivos combates que vamos a tener que enfrentar, cosa que de vez en cuando se intercala con algún que otro "puzzle" no muy complicado. Otro defecto de Odium es que aquí los enemigos no se ven, hasta que entramos al modo de combate al pasar por determinados lugares (al mejor estilo de los Final Fantasy) y eso me parece que en un juego de este tipo es algo poco serio, pero lo peor de todo es que si uno de nuestros 3 soldados llega a ser liquidado, nuestra misión se terminará en un repentino Game Over. De todas formas creo que a pesar de todo, Odium es un buen juego, que puede llegar a resultarles interesante si tienen bastante paciencia y les gustan los combates por turnos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Metropolis / Monolith
INTERNET: www.interplay.com/fr3
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **68%**

Star Trek Hidden Evil

Por César Isola Isart

Intentando remontar vuelo en el mundo de los video juegos, llega hasta nuestras manos un nuevo producto del universo Star Trek, retornando en este caso a sus orígenes, la aventura. Por desgracia, manteniendo las costumbres que con el tiempo marcaron sus antepasados, el juego vuelve a decepcionar y aumenta todavía más esa gran deuda del mundo trekker con el jugador.

La historia se basa en una continuación de la película Insurrection (incluso en un principio, el juego iba a tomar ese nombre) lo que descarta a todo aquel que no la vio y, para peor, también es lastimosa para cualquier seguidor de la serie, pues parece más un guión de una mala película de terror que de Star Trek. Esto no es lo único que arruina el producto: HE intenta ser un juego de aventuras y acción al mismo tiempo, algo así como el viejo Alone in The Dark, pero no llega a ser ninguna de estas cosas; prácticamente sólo consiste en ir corriendo por largos pasillos despoblados, buscando algún objeto específico para poder resolver una serie de puzzles de dudosa dificultad y pasar a la siguiente misión, que terminaremos en corto tiempo y sin mayores dificultades. ¡El tricorder se usa una sola vez!

Una pena, ya que gráficamente cumple con su cometido, sobre todo en los decorados, algunos muy ingeniosos y detallados y que, junto a la música, crean en los escasos momentos importantes una apropiada atmósfera de tensión que por cierto es lo único que nos hace seguir adelante.



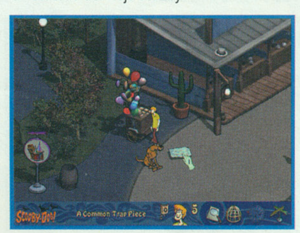
FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.activision.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **43%**

Scooby-Doo

Por Durgan A. Nallar

La vieja y adorable serie de Hanna-Barbera resucitó para la PC con esta mezcla de aventura y juego de tablero. Scooby-Doo and the Mystery of the Fun Park Phantom nos pone en la piel de Shaggy, Daphne, Fred y Velma, cuatro adolescentes que siempre se meten en los peores líos junto al perro más cobarde pero suertudo de la TV. El objetivo de los jugadores es individualizar y capturar a un villano misterioso. Para ello hay que reunir pistas escondidas al azar a lo largo de nueve enormes áreas. Las pistas consisten en objetos pertenecientes a los sospechosos; cuando se tienen suficientes para saber quién es el villano, y se ha logrado armar la trampa apropiada para el sector del parque donde éste se encuentra, Scooby se encargará de atraparlo y el juego se considerará ganado. El can también nos ayudará a ubicar pistas y partes de trampas si le damos las galletas que encontremos. Otros objetos nos darán ventajas o nos perjudicarán. Se juega por turnos y es probable toparse con fantasmas tipo sábana que deberemos evadir a toda costa. Cada partida dura entre 15 y 25 minutos, dependiendo del nivel de dificultad seleccionado. Se puede competir con amigos o contra la PC, y disfrutar de gráficos detallados y coloridos. Los personajes 3D son presentados en 2D fi... es decir, con un sistema de renderización que mantiene su apariencia de cartoon en todo momento. Lamentablemente, el juego es monótono y mucho más apropiado para los pibes. Los grandes, mejor nos quedamos con el recuerdo del viejo Scooby.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SouthPeak Interactive
INTERNET: www.southpeak.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía Internet, LAN y en la misma PC.

PROMEDIO **62%**

Emergency Room: Disaster Strikes

Por Sebastián Di Nardo

Nos ponemos el guardapolvo blanco y aprendemos rápidamente medicina, el peor de los desastres azota la ciudad y los médicos escacean. Nuestra misión será la de examinar heridos y llenar una planilla de acuerdo a los síntomas que sufren para atenderlos más tarde en una sala de hospital. Con una precisión que solo los estudiantes de medicina poseen debemos diagnosticar y tratar las heridas de nuestros pacientes, mientras todos nuestros estudios son monitoreados por el jefe del hospital. Si nuestro diagnóstico es incorrecto, hacemos exámenes innecesarios o asignamos un tratamiento equivocado soportaremos una reprimenda de nuestro superior por no hacer el trabajo como corresponde. Si por el contrario, nos tomamos nuestro tiempo para no equivocar el diagnóstico, el dueño del hospital nos dará un tirón de orejas diciendo que sus instalaciones pierden dinero y la culpa es nuestra.

Lo peor es que para entender algo tenemos que tragarnos horas y horas leyendo definiciones médicas e intentando traducirlas al castellano y nuestra paciencia tiene un límite. Es prácticamente imposible jugarlo si no tenes altos conocimientos médicos, con lo cual te recomiendo que si no sos un entendido en la materia, busques alegría en otra parte.

Así como las películas son "aptas para mayores de...", Emergency Room debería decir "solo apto para estudiantes de medicina".



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Legacy Interactive
INTERNET: www.legacyinteractive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **32%**

F/A-18 Korea Edición FF.AA.

Por Pablo Benveniste

Mucho más de un año ha pasado desde la aparición de F/A-18 Korea (FA18K) por lo que seguramente esta reedición no será el simulador más actualizado del mercado, pero un juego bien hecho no tiene tiempo. Con gráficos buenos aunque no de lo más sofisticados, interfaces sencillas y accesibles y un realismo que rara vez se encuentra, FA18K sigue tan vigente como al momento de suceder a F/A-18 Hornet 3.0. En este lanzamiento español, el juego es exactamente el mismo que antes, con la diferencia que ahora nuestro F/A-18 Hornet podrá lucir los esquemas e insignias del Ejército del Aire Español (mal llamado en el producto "Fuerzas Aéreas Españolas") y de otros países poseedores del Hornet como Finlandia, Malasia, Australia, Suiza y varios de la US Navy y US Marine Corps (incluyendo unidades Aggressor tipo Flanker, Fulcrum o Kuwait). La elección del esquema deseado se hace mediante un pequeño programa llamado Camo Commander. Ahora, uno se podrá preguntar qué hace un Hornet español o suizo, por nombrar algunos, combatiendo en territorio coreano y operando desde un portaaviones norteamericano, pero eso queda librado a nuestra imaginación. Como FA18K nunca incluyó campañas pero sí permitía diseñar misiones, esta nueva edición cuenta con nueve misiones nuevas. Otra ventaja es que está completamente en español, por lo que los excelentes videos de entrenamiento y el manual serán muy importantes.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Graphsin / Centro Mail
INTERNET: www.graphsin.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO 80%

REVIEWS
SIMULADORES

Jet Fighter III Classic

Por Pablo Benveniste

Sin haber logrado mayor trascendencia, Jet Fighter III está por cumplir tres años. Su idea es un mundo futurista donde parece ser que una distorsión temporal ha logrado juntar en un portaaviones a una extraña versión naval del novedoso F-22 y al veterano F-14 Tomcat (estando también el F-18 Hornet de por medio) como una fuerza de paz capaz de intervenir en cualquier conflicto en el mundo. Aunque este juego ya es absolutamente anticuado, sus productores le han dado una nueva chance. Jet Fighter III Classic (JF3C) incluye un nuevo paquete de campañas, misiones, un editor, más escenarios y aceleración 3D así como soporte para procesadores con capacidad MMX (vaya novedad). No piensen ni un segundo que con estos agregados JF3C tiene algo que hacer frente a cualquier otro simulador, pues se llevarán una gran decepción. Las campañas ahora suman seis y hablando de eso se debe rescatar una perlita que es de no creer. Resulta que la realidad futurista de JF3C parece ser más alocada todavía ya que una de las campañas lleva a nuestra fuerza de paz a combatir ni más ni menos que frente a los argentinos, quienes al mando del Gral. San Martín y haciendo uso de todo su arsenal soviético, han tomado el control de Chile... No crean que las demás campañas tienen algo de lógica tampoco, porque se encontrarán peleando contra rusos que quieren adueñarse de Alaska. JF3C es obsoleto por donde se lo mire y para el olvido. Sin embargo hay que admitir que imaginación no le falta porque ha terminado sus días como el bufón de la simulación.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mission Studios / Interplay
INTERNET: www.interplay.com/jf3
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet

PROMEDIO 30%

REVIEWS
SIMULADORES

Armored Fist 3

Por Santiago Videla

Cuando se dieron a conocer los primeros detalles sobre este juego, todo hacía parecer que estábamos ante lo que posiblemente sería el mejor simulador de M1A2 Abrahams hecho hasta el momento.

Lo cierto es que el tiempo pasa y Armored Fist 3 terminó pareciéndose más a un arcade que a un simulador, ya que tiene algunos detalles que hasta resultan graciosos en un juego de este tipo.

En primer lugar, uno de los inconvenientes más grandes que tiene este juego es que su "engine", lo hace prácticamente prohibitivo para la mayoría de los usuarios, porque al no usar aceleración 3D sus requerimientos de hardware son excesivamente elevados.

Estos elevados requerimientos se deben a que Armored Fist 3 utiliza la no muy querida tecnología conocida con el nombre de Voxel Space, capaz de arrastrarse hasta en la más poderosa de las máquinas y para colmo los gráficos del juego no son nada fuera de lo común.

El segundo problema es que la física del juego deja bastante que desear, ya que podemos hacer que nuestro pesado tanque de 70 toneladas se trepe por la ladera de una montaña como si se tratara de una 4x4 y para colmo la inteligencia artificial de nuestros compañeros es totalmente inexistente, lo que seguramente le dejará un sabor bastante amargo a cualquiera que lo juegue.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Novalogic
INTERNET: www.novalogic.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 32 personas a través de internet, usando la red Novaworld

PROMEDIO 43%


QUAKE III ARENA™
1999
TOP
ACTIVISION
id

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Intel encontró un bug en sus nuevos chips Pentium III

Intel encontró un bug en un pequeño porcentaje de procesadores Pentium III que interfiere con el procesor de booteo de la PC.

Michael Sullivan, un representante de Intel, dijo "*Si al sistema se lo apaga completamente y después se lo quiere volver a encender, puede ser que no arranque hasta que lo enciendas nuevamente*". También dijo que Intel cree que este problema está ocurriendo en un pequeño número de procesadores, algo así como el uno o dos por ciento de todos los procesadores Coppermine que se crearon a la fecha. Algunas compañías americanas dejaron de enviar y armar máquinas con el nuevo Pentium III hasta que se le hagan más pruebas en sus laboratorios. Intel finalizó diciendo que ya encontró cuál era el problema y la próxima tanda ya no tendrá este tipo de inconvenientes.

Teppro Impact 3 DDR

Teppro sigue liderando el camino hacia la nueva era de la aceleración 3D con la Impact 3 DDR, una nueva solución gráfica que va a ser toda una revolución. Con esta placa de video los fanáticos de los juegos serán transportados a un auténtico nirvana en aceleración 3D en todos sus juegos favoritos. Hasta el momento Teppro Technology es la primera compañía en producir placas con tecnología DDR.

DDR significa Double Data Rate RAM (en oposición a la SDRAM o Single Data Rate). DDR RAM duplica la tasa de transferencia por ciclo de reloj. Puede ir más rápido porque ejecuta 2 instrucciones por ciclo de reloj de la RAM en vez de una única instrucción, como es el caso de la SDR.

Por ejemplo, si incorporamos una memoria DDR en la tarjeta Impact 3 DDR que trabaja a 150 MHz, el rendimiento será equivalente a una memoria SDR a 300MHz.

La velocidad de DDR RAM en la nueva Impact 3 DDR está por confirmarse.

La Impact 3 DDR conseguirá un rendimiento mayor tanto en velocidad como en calidad, ya que el uso de DDR RAM permite cargar mapas de texturas a doble velocidad. Las acciones 3D serán incluso más impresionantes que antes. Acelerará las animaciones más complejas en aplicaciones 3D: sombras, iluminación, personajes con texturas de piel complejas, etc. Los juegos funcionarán a velocidades increíbles y los resultados en los test benchmark serán revolucionarios.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Terminaron el Windows 2000

Crearon el disco maestro del Windows 2000. Luego de tanta espera Microsoft terminó el sistema operativo que promete la estabilidad que ninguno de sus predecesores pudo otorgar completamente. La última fecha oficial de Microsoft para la venta del producto es el 17 de Febrero del 2000.



3dfx abre el código de Glide

3dfx anunció que la compañía está entregando el código de su application programming interface (API) llamado Glide junto con las especificaciones técnicas de sus aceleradoras 3D.

Al hacer esto, 3dfx le está permitiendo a los programadores poder desarrollar, mejorar y modificar los controladores de todos los productos de la compañía para cualquier tipo de plataforma.

Hay que recordar que 3dfx ya había entregado el código de su sistema de compresión de texturas FXT1, el cual le permitía a los programadores aumentar la complejidad y la calidad de las texturas utilizadas.



Intel Y2K

La avanzada del gigante: Coppermine, Camino, Vancouver, Cape Cod y la última tentación de Intel, la memoria RDRAM

Hace ya unos cuantos años, en la era de las 80486 (¿Se acuerdan?), Intel tenía el monopolio exclusivo de los microprocesadores para PC, y si bien Cyrix y AMD producían algunos CPUs bastante buenos, los grandes fabricantes de computadoras no se animaban a incluir dichos micros en sus máquinas, debido al temor de que Intel dejara de hacer negocios con ellos. Si bien Cyrix ha quedado relegado por diversos problemas financieros, produciendo procesadores pocos competitivos, e Intel aún conserva la mayoría del mercado de PCs, su reinado ha sido jaqueado por Advanced Micro Devices; sí efectivamente, AMD.

Por Máximo Frias y Nicolás Rinaldi

Cuadro de Identificación
PP3 = Procesador Pentium III

Bus del sistema y Cache L2	500MHz	533MHz	550MHz	600MHz	650MHz	667MHz	700MHz	733MHz
100MHz Bus Discrete Cache (Katmai)	PP3 500 MHz		PP3 550 MHz	PP3 600 MHz				
133MHz Bus Discrete Cache (Katmai)		PP3 533B MHz		PP3 600B MHz				
100MHz Bus Integrated Adv. Transfer Cache (Coppermine)	PP3 500E MHz		PP3 500E MHz	PP3 600E MHz	PP3 650 MHz		PP3 700 MHz	
133MHz Bus Integrated Adv. Transfer Cache (Coppermine)		PP3 533EB MHz		PP3 600EB MHz		PP3 667 MHz		PP3 733 MHz

Los procesadores Pentium III superiores a 650MHz no tendrán ninguna letra designada

AMD se benefició a partir de la inclusión del set de instrucciones 3DNOW! en su K6-2 hace ya un tiempo, y empezó a ganarle terreno a Intel, logrando dominar nada más y nada menos que el mercado de las PCs "económicas", es decir de menos de $1000. Con los Celeron, Intel trató infructuosamente de retomar ese liderazgo, conservando el propio en las PCs de Alto Rendimiento con el lanzamiento del Pentium III y Pentium III Xeon. Pero con la aparición hace ya unos meses del AMD K7 o Athlon que contaba con 22 millones de transistores y .25um, y el cual superaba en todo sentido las características técnicas (cantidad de operaciones por ciclo de reloj y Mhz del bus de sistema, número de pipelines, etc.) del Pentium III Katmai, sus 9.5 millones de transistores y .25 um, la situación empezó a cambiar y ponerse negra para Intel. Pero lo más importante es que AMD por primera vez competía par a par con Intel en la performance de las operaciones de punto flotante (manera de representar a un número real con un punto decimal flotante y no fijo. Se usan para realizar cálculos matemáticos complejos en, por ejemplo, cálculos geométricos, de física, configuración triangular, etc. en los juegos 3D) no dejando bien parado al rey de los procesadores, que siempre había ganado esa contienda. De hecho AMD logró humillar más a Intel al empezar a ganarle también en cuanto a MHz se refiere, sacando procesadores cada vez más rápidos y obligando al gigante a lanzar de apuro en Octubre del 99 el PIII600B con bus de 133Mhz, pero basándose en la vieja tecnología Katmai, y no la tan esperada Coppermine, como se suponía debía ser.

El nuevo arsenal de Intel

Hace unas semanas Intel lanzó finalmente al mercado sus nuevos procesadores Pentium III Coppermine de 733, 700, 667 y 600Mhz en 100 y 133 Mhz de Bus (ver cuadro), desarrollados en .18um y con 28 millones de transistores. Las versiones de 750 y 800Mhz deberían estar disponibles a principios de este mes. Estos microprocesadores reflejan el primer gran cambio que Intel introduce en la arquitectura del núcleo de sus CPU desde 1997. Con un nuevo Cache L2 de Transferencia Avanzada (ATC) de 256KB, y manteniendo todos los beneficios de sus versiones anteriores (MMX, SSE, Processor Serial Number), estos nuevos micros son de un 10 a un 25% más rápidos que sus equivalentes Katmai.

Con dichos CPUs Intel espera recuperar terreno perdido, teniendo en cuenta que AMD hace sólo unos días lanzó el Athlon 750Mhz también (para la sorpresa de todos) en .18um y volviendo a superar a Intel en lo que a MHz se refiere. Por lo tanto este último planea tomar distancia de su competidor brindando primero una nueva serie de características, apostando todas sus fichas al nuevo chipset Camino i820. Luego de muchos problemas, refinamientos, idas y venidas y postergaciones en las fechas de salida, el tan esperado chipset está al fin con nosotros, ofreciendo ventajas que AMD al momento de escribir esta nota todavía no podía ofrecer.

¿Qué tiene de especial este chipset?

Bueno, es el reemplazante del ya viejo y conocido chipset BX, y trae unas cuantas innovaciones que son de supuesta importancia para nosotros, los amantes de los juegos de PC. La nueva arquitectura HUB del chipset lo pone por encima del BX en varios aspectos (ver diagramas). Fundamentalmente ésta se basa en dos chips controladores, el chip 82820 o Memory Controller HUB (MCH) que es el encargado del manejo y traspaso de información del procesador, con la memoria y el bus AGP (operaciones internas de alta velocidad), y el 82801AA o I/O Controller Hub (ICH) encargado de la comunicación de los dispositivos PCI a través del bus PCI, de los discos rígidos EIDE a través de la interface ATA, dispositivos externos a través de USB, etc. (operaciones externas mas lentas). Ambos se intercomunican e interrelacionan directamente a una velocidad de 266 MB/s que es mucho mas rápida que la que se comunicaban el North (Memory Controller) y South (ISA/IDE Controller) Bridge en el 440BX que era a 133Mhz y a través del Bus PCI. Era hora de que el bus PCI quede aliviado del tráfico de Entrada/Salida que pesaba sobre éste; y además como el MCH tiene acceso directo al bus de memoria, el lento bus PCI ya no limita al i820. Además, tal como se esperaba, en esta arquitectura se mejoró la velocidad de transferencia y el ancho de banda entre los distintos componentes y demás esta decir que como en otros mainboards no se necesita que el bus de la memoria trabaje con el mismo número de MHz que el de sistema (FSB).

El nuevo chipset, entonces, nos llega **primero** de la mano de 2 motherboards de Intel. El VC820 (Vancouver) y el CC820 (Cape Cod). Ambos motherboards son prácticamente

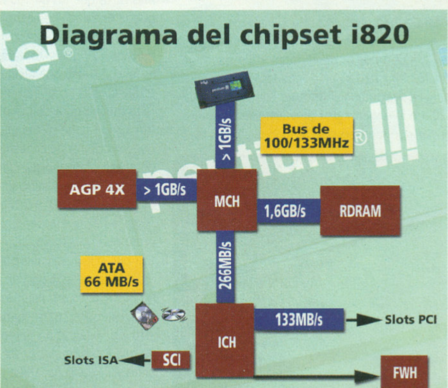
idénticos tanto en sus características técnicas como en sus precios (ya se consiguen en la Argentina por unos $230). Los dos soportan la totalidad de los nuevos micros de Intel antes mencionados, al igual que los anteriores modelos de Pentium III (Katmai) y Pentium II (sólo a partir del de 350MHz), bus de sistema de 100 y 133 MHz, y ambos contando entre otras cosas con cinco slots PCI (CUIDADO: ningún ISA), una tarjeta de sonido Sound Blaster PCI 128 de Creative Labs (Opcional), dos conectores USB, dos slots de memoria (para un máximo de 512MBs) y soporte de las nuevas características del chipset, las cuales veremos un poco mas adelante. ¿Entonces cuál es la diferencia entre estos dos mainboards? Bueno, una muy importante: El VC820 es el primer motherboard de Intel que utiliza la nueva memoria Rambus RDRAM (las hay de varios tipos, PC600=300MHz, PC700=356MHz y PC800=400MHz) como estándar, para la que fue diseñado el chipset, y en la que Intel confía y divisa el futuro de las nuevas computadoras. El CC820 por su parte no utiliza esta nueva memoria, sino la ya conocida memoria SDRAM de 100MHz. Como vemos, la diferencia se limita a RDRAM vs SDRAM. La ventaja de utilizar la primera es que provee el doble de ancho de banda que la SDRAM, aunque en detrimento de la velocidad de acceso. Se supondría que aplicaciones que tengan muchísimos accesos aleatorios a memoria irían más lentos con RDRAM que con SDRAM. Sin embargo tests han demostrado que se gana casi un 20% de performance al utilizar memoria RDRAM en vez de SDRAM en sistemas con configuraciones similares. ¿Por qué entonces Intel soportó SDRAM? El problema fundamental de la tecnología RDRAM, y que Intel supo contemplar a tiempo, es el excesivo precio de las memorias. Valen alrededor de cinco veces más que las SDRAM convencionales. Para que tengan idea en los EEUU un módulo de memoria RDRAM (RIMM) de 128MB PC800 ronda los $1100, mientras que uno de la misma capacidad pero SDRAM (DIMM) vale entre $150 y $230 (recordemos que los precios de las memorias se "inflaron" luego del terremoto de Taiwan). Es por esto que Intel previó la situación y lanzó el CC820 con un chip de traducción de memoria (MTH) que se coloca entre el MCH y los slots de memoria, con el que el nuevo chipset puede utilizarse con las viejas y más baratas memorias. Lo malo, es que obviamente esto atenta contra la performance del sistema. Para que tengan idea, el CPU tiene una señal de 64 bits paralelos de ancho corriendo a 100 o 133 Mhz. La información es convertida por el MCH en una señal de 16 bits en serie de ancho, para que la reciba la memoria RDRAM, pero como Intel quería utilizar memoria SDRAM sin alterar la estructura i820 que estaba pensada sólo para usarse con RIMMs, colocó aquí el MTH. Este tan sólo se encarga de volver a transformar la señal a 64 bits paralelos de ancho, para que le llegue a la SDRAM. Como podrán apreciar, esta no es exactamente la manera más efectiva de comunicar al CPU con la memoria. Es como si para llamar a un amigo, utilizaran un viejo telégrafo en vez de un teléfono. Por lo tanto si usamos procesadores no Coppermine con el CC820 tendremos un desempeño similar, y a veces un poco peor a si lo utilizáramos en uno similar pero que utilizara el viejo 440BX.

Diagrama del chipset 440BX

Bus de 66/100MHz
800MB/s
ATA 33 MB/s
AGP 2X
532MB/s
Controlador de memoria (North Bridge)
Bus PCI 133MB/s
Controlador ISA/IDE (South Bridge)
Slots PCI
Slots ISA
BIOS
800MB/s
SDRAM

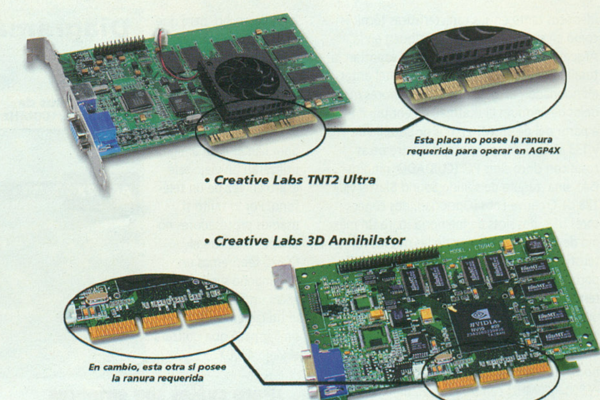
¿Pero cuáles son entonces las ventajas que nos ofrecen estos nuevos motherboards?

Fundamentalmente que se benefician de las nuevas características del i820. Principalmente nos interesan la nueva estructura HUB arriba explicada, el soporte de ULTRA ATA/66 y el de AGP 4X. El segundo nos permitirá usar discos rígidos más rápidos que soporten UDMA66, proveyendo el doble de ancho de banda que los ATA/33. Sin embargo, esta característica ya la proveían los más recientes mothers que utilizaban el chipset BX y el Apollo Pro 133 de Via, y la dificultad que tienen los dispositivos ATA que existen en la actualidad para mantener una tasa de transferencia estable, produce que en la mayoría de los casos tan solo se transfiera a un promedio de 13MB/s.



El soporte AGP 4X promete realmente mucho, y es a mi entender, el plato fuerte de este chipset, al menos para nosotros los amantes de los juegos 3D. Estaríamos hablando de un ancho de banda mayor a 1GB/s vs. los 532MB/s que provee el actual AGP 2X. Si bien el pasaje de PCI a AGP 1X ó AGP 1X a 2X no provocó un gran aumento en la performance de nuestros juegos, en teoría los nuevos juegos que soporten AGP 4X tendrían la capacidad de brindar mucho mas detalles, al menos en términos de cantidad de polígonos utilizados y tamaño en las texturas. Si a esto le sumamos que las actuales placas aceleradoras 3D como las que utilizan el chip TNT2, GeForce 256 y las que están cada vez mas cerca como las Voodoo 4 y 5, soportan AGP 4X y tienen el suficiente poder como para procesar esta mayor cantidad de detalle, estamos entonces, frente a un cambio realmente significativo. De hecho tuve la oportunidad de ver el bus AGP 4X realmente en acción a través de un test de tecnología de Intel, el cual se mostraba un cuarto en 3D realizado con una gran cantidad de polígonos y texturas de alta calidad. En el mismo, entre otras cosas, había una suerte de monitores que mostraban dos películas distintas provenientes de dos AVIs diferentes, en el que cada cuadro de video era colocado **en el momento** como textura y mientras los videos se mostraban, el cuarto giraba en 360º. Era realmente asombroso observar el nivel de detalle de la escena, que utilizaba AGP 4X para brindar un 45% más de rendimiento que

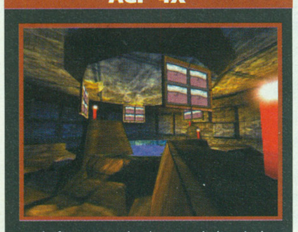
al utilizar AGP 2X. Pero (¿por qué siempre hay un pero?) como habrán deducido, estas ventajas recién las podremos apreciar cuando empiecen a aparecer la nueva generación de juegos que soporten AGP 4X, y que hoy día, se limitan a un número insignificante. Además para aquellos que posean ya una placa 3D con un chip que soporte esta tecnología, y todavía no la hayan podido utilizar ni siquiera para los pocos juegos que lo soportan (o ver las demos de tecnología de Intel) y quieran comprar alguno de estos mothers para utilizarlas, o para aquellos que están pensando en comprar una nueva placa 3D que ya utilice esta tecnología les advierto que a veces, si bien el chip soporte AGP 4X, las ensambladoras que arman las placas (Diamond, Creative, etc.) no lo hacen. Para dar un ejemplo, hace poco me topé con una Creative Labs TNT2 Ultra que no tenía en los conectores de la misma la muesca requerida para el soporte AGP 4X, que sí vi en la Diamond Viper V770 Ultra o la Creative Annihilator, así que estén muy atentos con lo que compran.



¿Entonces, vale la pena comprar alguno de estos mothers?

Esta es una pregunta difícil, pero diría que a excepción de que quieran comprar alguno de los últimos modelos de Pentium III Coppermine con 133 Mhz de FSB en donde tal vez lo más sabio es sí, adquirir un mother con chipset i820, no lo hagan y **por el momento** se mantengan con mothers que tengan el chipset BX

AGP 4X

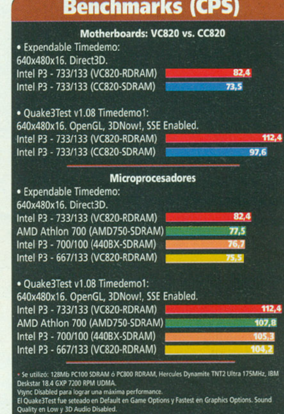


En la foto se puede observar el alto nivel de detalle que podrán proporcionar los nuevos juegos del 2000 con la utlilización del AGP4X.

(muchos motherboards como el BX-2 de Intel soportan vía Update a todos o algunos de los nuevos micros Coppermine de Intel, teniendo en cuenta si funcionan con 100 ó 133Mhz de FSB). Como dije un poco más arriba, el uso del MCH para poder usar memoria SDRAM perjudica la estructura del chipset provocando una baja en la performance del CC820, igualando y a veces cayendo por debajo de un mother con chipset BX en una configuración similar.

Además la falta de soporte por parte de Intel de SDRAMs de 133 Mhz, como si lo hacen los mother con el chipset de Via Apollo Pro 133 que mejoran la performance y no son mucho más caros que los de 100 Mhz no fue una buena decisión. De hecho ya circulan rumores de que Intel sacará dentro de poco un nuevo mother i820 que si lo hará, así que lo mejor es esperar. No hay que olvidarse que si bien todavía AMD no puede ofrecer AGP 4X, no falta mucho para que el **otro** esperado chipset VIA KX133 haga su debut, provocándole nuevos dolores de cabeza a Intel, reemplazando al actual diseño standard AMD-750 en mothers para el Athlon y soportando entre otras cosas AGP 4X y DIMMs de 133Mhz. Todavía hay que esperar, pero ya no sería sorpresa que un Athlon 750 con este chipset esté a la par, o incluso supere a uno de Intel de igual Mhz y con i820. Con respecto a la memoria RDRAM, esta funciona y lo hace bien, complementándose perfectamente con el chipset i820 y brindando un desempeño asombroso. Pero la relación que existe entre su desempeño y su costo hace que recomendar su compra como la del VC820 sea imposible, y si bien el precio de la misma se espera baje en los próximos meses, aunque se reduzca el mismo a la mitad de lo que es ahora, aún estaría muy lejos a lo que un comprador normal pueda pagar por memoria. Si bien, al empezar a salir nuevos juegos con soporte AGP 4X, las computadoras con SDRAM no llegarán ni a los talones de los frame rates que una máquina con RDRAM pueda generar, yo diría que todavía falta mucho para que éstos debuten. Para dar un ejemplo, en lo personal todavía estoy esperando que algún juego me otorgue algún beneficio **real** al utilizar las tan supuestamente "espectaculares" Streaming SIMD Extensions del Pentium III. Ademas, incluso para entonces tal vez exista una nueva solución mas económica en lo que a memoria se refiere. Por ejemplo, Micron está trabajando en un nuevo chipset denominado Samurai DDR, que utiliza una nueva memoria DDR-SDRAM (por Double Data Rate). Esta es la utilizada en los productos que funcionan a base del nVIDIA GeForce256, y que según parece nada tiene que envidiarle a la Rambus, siendo ademas mucho más barata.

Sin embargo aquellos que tengan la suerte de poder gastar cantidades enormes de dinero y quieran tener **hoy** la máquina más potente de la cuadra (si es que no son dueños de la misma), el combo PIII Coppermine de 133Mhz + el chipset i820 + memoria RDRAM PC800, es **hoy** lo mejorcito y más rápido que pueden comprar.



Presentamos el

Sound BLASTER Live! PLATINUM

Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido SoundBlaster Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live! Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

SoundBlaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed4, Decent3 y SoundForgeXP entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Disponible en:

Musimundo • Falabella • Supermercados Libertad • Compumundo • Compucompras • Airoldi • Auchan • Jumbo

Sound Blaster Live! X-Gamer



Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital

- Incluye versiones completas de Decent3, Need For Speed4 y Thief
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

Sound Blaster Live!™ MP3



¡Haga de su PC un jukebox digital de MP3!

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

FourPointSurround™ FPS2000 Digital



El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de SoundBlaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Blizzard Entertainment

Warcraft II: Battle.net Edition

Por Diego Bournot

Blizzard lleva el fantástico mundo de Warcraft a Internet, y nos demuestra que, tras casi cinco años, el excelente flujo de juego de este mítico título sigue siendo de lo mejor que existe hasta el momento...

Después de todo, ésta es poco más que una reedición del venerable Warcraft II original, cuya en una época impresionante calidad ya no alcanza los standards actuales. Por otra parte, el maravilloso flujo de juego de Warcraft II aún brilla tras todos estos años, y los gráficos y la música del mismo han pasado la prueba del tiempo.

Lo Nuevo

Warcraft II: Battle.net Edition incluye el Warcraft II original, y la expansión Beyond the Dark Portal, paquete que contiene en total más de 50 misiones single-player. Esto de por si sería divertido de volver a jugar, pero el plan original de Blizzard de incluir una campaña completamente nueva, en una Edición Platino del juego, fue descartado en favor de enfatizar el verdadero propósito de Battle.net Edition: proveer el clásico Warcraft II tal cual es, con soporte multijugador extensivo y unas pocas y selectivas mejoras en su flujo de juego.

En cuanto al flujo de juego, las novedades incluyen algunas mecánicas de control de Starcraft, como hotkeys para autocentrar la pantalla en eventos de alerta, agrupamiento de unidades, y doble click para seleccionar todas las unidades de un grupo. Otras características típicas de los estratégicos en tiempo real, como listas de producción en serie y puntos de recorrido, no fueron incluidos en Battle.net Edition debido a que hubieran afectado la dinámica original del juego.



La debatida regla de Blizzard que nos limita a seleccionar no más de nueve unidades al mismo tiempo permanece por la misma razón. El juego se ve y suena exactamente igual que lo hiciera antes (si bien algunos fans detectarán algunas pocas adiciones), y sus coloridos y animados gráficos siguen siendo buenos, mientras que sus excelentes efectos de sonido y sensacional banda musical no han caducado en absoluto. El juego corre perfectamente en cualquier PC moderna, no demasiado rápido como la versión original, y los controles y el diseño de interface permanecen tan accesibles como siempre. Warcraft II puede ser viejo, y parecer simple para los standards de hoy, pero aún se juega estupendamente.



La Vigencia de un Clásico

Es cierto que la inteligencia artificial como oponente en el juego sigue siendo tan predecible como antes, pero nadie adquirirá Battle.net Edition para jugar contra la computadora. Como producto multijugador, Warcraft II es aún muy divertido y sustancialmente mucho más bello que al menos la mitad de los estratégicos en tiempo real lanzados este año. Battle.net Edition provee opciones multijugador extensivas, incluyendo seteos de velocidad adicionales (que ahora permanencen constantes a lo largo del match), recursos iniciales variables, alianzas, selección de raza al azar, y trueque de mapas online. Creado para Diablo y refinado para Starcraft, el servicio gratuito Battle.net es garantía de intensa competición a todas horas y nos permite participar en partidas contra hasta siete jugadores.

Por si esto fuera poco, Battle.net Edition es compatible con el Warcraft II original, y aún podemos instalar múltiples spawns (instalaciones para usar sólo en modo multijugador sin CD), de manera de poder jugar hasta ocho personas en una red local con un sólo CD.

EL juego multijugador no era tan popular hace cinco años como lo es ahora, lo cual significa que Warcraft II tiene un fresco "appeal" como juego competitivo, especialmente para aquellos que no tuvieron acceso a Internet o al servicio de juego online de la empresa Kali en 1996.

Y éste es exactamente el punto. A despecho de lo que algunos puedan opinar de Warcraft II, el hecho es que el juego ha retenido una leal legión de seguidores por cerca de media década, y para todos esos fans, Battle.net Edition provee una cuidadosamente planeada y excelentemente presentada oportunidad de experimentar uno de sus clásicos favoritos en un contexto contemporáneo. No es esperable que Battle.net Edition reviva los mismos fuertes sentimientos que convirtieron a Warcraft II en el mejor juego de 1996. Pero es un perfecto homenaje al clásico de Blizzard, y como tal, incluso este relanzamiento sin pretensiones ostenta la misma enorme calidad que esta empresa incorpora en todos sus productos como marca indeleble.

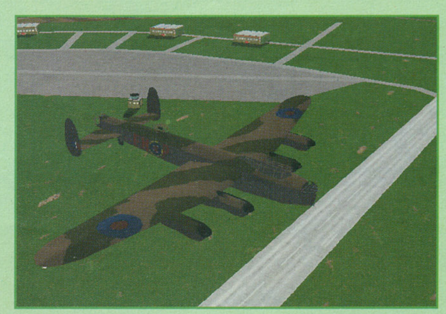
LO QUE SI: El soporte para battle.net, el server gratuito de Blizzard.
LO QUE NO: Si no te interesa jugarlo en Internet, no hay nada nuevo.
87%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

RAF Collection

Por Pablo Benveniste

RAF Collection es una expansión para Flight Simulator que ofrece una amplia selección de aeronaves que han servido en la Royal Air Force de Inglaterra desde 1918 hasta hoy en día. En realidad eso es sólo lo que el producto promociona ya que el avión más viejo disponible data de la década del '30. Fuera de esta incoherencia, tendremos la chance de pilotear hasta treinta y dos aviones militares correspondientes a diferentes épocas. Se han incluido aviones de carga, caza, bombardeo, reconocimiento y hasta prototipos que jamás entraron en servicio. Es de esperar que, tratándose de un agregado orientado a los aviones, cada uno de ellos mantenga una respetable calidad. Pero lamentablemente la cantidad de aviones es tan grande que difícilmente se ha pueda prestar la suficiente atención a cada uno de ellos. Exteriormente los diseños son bastante sencillos y las texturas no aportan mucho. Sólo se han aplicado paneles de control realistas en muy pocos aviones y para colmo no todos valen la pena. Llamativamente han sido excluidos de tener su propio panel clásicos como el Spitfire o el Sabre, que cuentan con consolas genéricas. Algunos sonidos fueron grabados especialmente para determinados aviones pero en general se ha recurrido a una serie básica de efectos sonoros que, según el tipo de avión, se aplican en diferentes combinaciones. Gracias a la buena calidad de todos los sonidos y la variedad de combinaciones, prácticamente no se nota que se están repitiendo, por lo que el efecto final es muy agradable. Si bien algunos modelos de vuelo se han resuelto bien, otros no tanto. Un ejemplo vergonzoso es el particular modelo de vuelo vertical del Harrier. Algo muy rescatable de RAF Collection es que incluye decenas de aeropuertos civiles y militares de buena calidad a lo largo de toda Gran Bretaña. Pero esto no ayudará mucho, ya que RAF Collection es un agregado de aviones y, si estos no son de buena calidad, no hay nada más que hacer. Tal vez menos cantidad de aviones y más atención a cada uno hubiera dado un mejor resultado.



LO QUE SI: Los aeropuertos. Los sonidos.
LO QUE NO: Muchos modelos de vuelo. Paneles poco realistas.
59%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

Concorde

Por Pablo Benveniste

El BAe/Aerospatiale Concorde se ha ganado un lugar muy importante en la historia de la aviación comercial como el avión que se animó a pasar un límite al cual ni la más reciente aeronave de pasajeros se ha atrevido a enfrentar. Se trata del vuelo supersónico, logrando no sólo pasar la barrera del sonido (Mach 1) sino duplicar la velocidad del mismo. Pero qué sería del Concorde sin sus famosas rutas transatlánticas. Como no podría ser de otro modo, en esta expansión para Flight Simulator podremos revivir dichos vuelos en completas aventuras con control de tráfico aéreo y que nos posibilitarán realizar el recorrido desde Londres a Nueva York o de regreso si así se desea. Volar el Concorde en forma realista, implica conocer muchas particularidades que difieren del resto de los reactores convencionales. Esto ha sido tenido en cuenta por los productores que han incluido otras dos aventuras dedicadas exclusivamente al aprendizaje y a la práctica desde el momento mismo de partir de la terminal del aeropuerto. Como el resto de los sonidos, los diálogos por radio son muy realistas y de muy buena calidad, en algunos casos hasta se puede responder confirmaciones interactuando así con los distintos controladores. Encontraremos al Concorde representado en un total de trece esquemas diferentes, algunos realistas y otros no tanto. Si bien todas las texturas son agradables, lo que inmediatamente llama la atención es la sorprendente articulación animada de alerones, timón, trenes de aterrizaje y el inconfundible morro y visor. Una vez dentro de la cabina, estaremos ante un panel realista y completamente operativo. Otros paneles secundarios incluyen a los aceleradores, radio y un sistema de navegación inercial (útil pero no funcional). Concorde brinda también dos nuevos mini-escenarios los cuales no son más que aeroislas de ficción pero resultan muy interesantes de visitar. Sin duda estamos ante una expansión completa como pocas. No es necesario ser fanático de este avión, sólo es cuestión de experimentar un vuelo diferente a lo común gracias a las aventuras y con la ayuda de un completo manual.



LO QUE SI: Las aventuras. El diseño del avión en general.
LO QUE NO: El movimiento de los alerones es algo exagerado.
85%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Illusion Softworks / Talon Soft / Take 2

Hidden & Dangerous: Fight for Freedom

Por Santiago Videla

Sin lugar a dudas, Hidden & Dangerous fue uno de los juegos que más horas de sueño nos hizo perder aquí en la editorial y de más está decir que después de terminarlo nos quedamos más que calientes esperando la salida de una expansión.

Por suerte nuestras plegarias fueron escuchadas y Fight for Freedom hizo su aparición para que volvamos a quedarnos varios días sin dormir, mientras nos mandan detrás de las líneas enemigas una vez más.



H&D: Fight for Freedom agrega tres nuevas campañas con un total de nueve misiones, que se desarrollan entre los años 1944 y 1946, en las que además de hacerle frente a las ya conocidas fuerzas alemanas, vamos a tener que combatir contra peligrosos terroristas griegos, hacia fines de la segunda guerra.

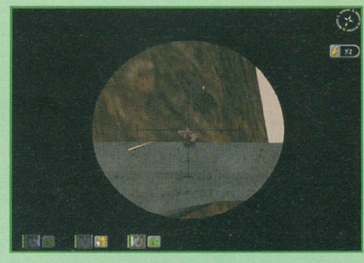
Como primer dato interesante, esta expansión automáticamente actualiza al juego a la versión1.3, con lo que se solucionan la mayoría de los molestos "bugs" que antes nos hicieron maldecir más de una vez y gracias a eso la acción es mucho más estable, especialmente en los modos "Multiplayer".

A pesar de que todavía siguen existiendo algunos problemas menores con algunas colisiones en determinados lugares de algunos escenarios, les aseguro que esto no es algo como para preocuparse.

Como principal diferencia con respecto al título original, en Fight for Freedom los modelos de las armas ahora se ven en 3D y el nivel de detalle de los objetos, personajes y las texturas ha sido mejorado, incluso su "engine" aprovecha mejor las placas aceleradoras haciendo que la velocidad del juego sea mucho más constante, incluso en escenarios más grandes que los que tiene Hidden & Dangerous.

Tal y como era de esperarse, la estructura de estas nuevas misiones es bastante más compleja y están diseñadas para aquellos que ya la tengan clara con la versión anterior, ya que en muchos casos vamos a tener que aprender a improvisar para lograr salir adelante en medio de situaciones totalmente inesperadas.

En esta expansión, nuestros soldados tiene un poco más de aguante que antes y para balancear las cosas un poco más, la puntería de los enemigos ya no es tan perfecta, por eso es que ahora ya no nos liquidan de un solo tiro con tanta frecuencia.



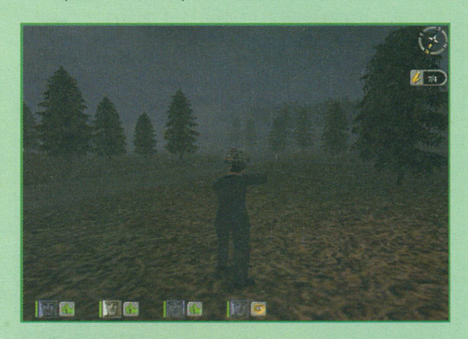
Otro detalle interesante de Fight for Freedom es que los escenarios son considerablemente más grandes (y algunos son verdaderamente gigantescos) que en Hidden & Dangerous y aquí veremos algunas de las mejores, más largas e impresionantes misiones de todo el juego.

Si ustedes jugaron a la versión anterior, entonces ya estarán acostumbrados a la espectacular ambientación de cada misión, que en este caso es todavía mejor, gracias a la calidad de los nuevos modelos y texturas, y por supuesto al excelente diseño de los escenarios.

Como si esto fuera poco, además de las nuevas armas que incluye esta expansión, también vamos a tener a nuestra disposición nuevos vehículos entre los que se encuentra un poderoso tanque de asalto que por fin vamos a poder manejar y usar para causar destrozos a mansalva.

En fin, qué más les puedo decir, pocas veces una expansión logra llevarse un puntaje mayor que el juego original, pero en este caso el porcentaje es más que merecido, porque además de tratarse de una sensacional expansión, Fight for Freedom ha conseguido mejorar la mayoría de los aspectos de Hidden & Dangerous, lo que lo convierte en una elección obligatoria para cualquier fanático de este sensacional título.

Lo único que tengo para criticar, es que creo que nueve misiones son pocas y después de terminarlas la sensación de "quiero más" es todavía más fuerte que antes, así que espero que saquen alguna otra expansión... lo antes posible.



LO QUE SI: Las nuevas misiones son de lo mejor. La ambientación.
LO QUE NO: Sólo tiene 9 misiones

92%

¿sabías que existe vida después de la PC?



videojuegos de última generación

Nerf ArenaBlast

y otros extraños experimentos

Por D. Nallar y S. Di Nardo

Ahora que estamos de pie, medio tambaleantes, pero de pie al fin en este nuevo milenio (todos sabemos que el millennium auténtico está a casi un año de distancia todavía, pero qué importa) tenemos que reconocer que los meses finales de 1999 han sido de los más sabrosos. El arribo de dos nuevos monstruos ha sacudido a la comunidad: Unreal Tournament y Quake III Arena se están llevando el mundo por delante. Sin embargo, casi un mes antes que ellos, apareció en silencio un producto de Atari de similares características que sorprendió a más de uno. Agazapado entre brillantes paneles de color, Nerf ArenaBlast nos muestra sus colmillos... de plástico.

Los juegos con capacidades multiplayer están destinados al éxito, cualquiera sea su género. En el caso de los arcades 3D, esto es especialmente cierto. Nerf ArenaBlast no estuvo rodeado de la enorme campaña publicitaria que acompaña a sus colegas, ni está destinado a convertirse en el predilecto de la gran comunidad de jugadores; pero es tan bueno que bien puede formar parte de la tormenta.



La tormenta

Las gotas de lluvia golpean con toda su furia sobre la ciudad, que parece más oscura que de costumbre. Entre las lúgubres calles del Parque Chas una figura encorvada se mueve por uno de los angostos pasajes iluminados por los relámpagos. Sobre su nariz torcida descansan unos anteojos tan empañados por la mugre que es casi una bendición que esté lloviendo. Se detiene ante una pesada puerta de hierro y desesperadamente busca las llaves. Está apurado. EL DR. PICOR TIENE UN PLAN.



Hay que vencer en los tres modos para habilitar las arenas.

Nerf ArenaBlast basa su entorno en las armas de plástico Nerf Blasters, de Hasbro, que algunos habrán visto en las jugueterías y supermercados. En USA este tipo de juguetes es más popular entre los chicos que en la Argentina, y consisten en una colección de diferen-tes lanza dardos (absolutamente inofensivos). Digamos que posibilitan la versión moderna de aquellos viejos combates infantiles, cuando jugábamos a los cow boys, ¡sólo que entonces lo hacíamos apuntando con los dedos e imitando el ruido de las balas, o con coquitos verdes impulsados por un rulero y un globo!

El juego utiliza el Unreal Engine -que proporciona efectos de iluminación y sonido excelentes- y se presenta como una arena multiplayer que, al igual que sus colegas, también puede ser recorrido en solitario luchando contra bots de creciente inteligencia. Cada Nerf Blaster tiene su equivalente virtual en el juego. Las armas lanzan dardos, pero sus efectos son idénticos a los de un lanzacohetes, un railgun o una BFG, y tienen un disparo secundario de mayor potencia. Hay unas que arrojan discos que rebotan y otras que ametrallan dardos. Son juguetes exóticos, sin duda, pero efectivos.

Exóticos muchachos

Hacía mucho tiempo que el doctor entablara amistad con aquellos exóticos muchachos. ¡Ah, como lo tranquilizaba



Nerf ArenaBlast: la colorida alternativa a UT y Q3A.

jugar! Era la única forma posible de calmar sus nervios crispados por tantos inútiles experimentos. Siempre era mejor balear personitas virtuales que patear el laboratorio para calmarse.

Fue entonces cuando la editorial entró en su vida, cuando la angustia por saber a qué podía jugar lo llevó a comprar su primer ejemplar de XPC. Con el tiempo se animó a escribir un mail para hacer una consulta, y poco a poco terminó siendo un gran amigo de aquellas inquietantes personitas. Descubrió que más interesante que balearse a solas con tontos muñecotes, era combatir bajo el mismo techo con otros como él. Mmmmh, ¡que cosa linda una LAN! Fue allí, en esas oficinas y en el fragor de las balas donde lo conoció... Aquel torpe y confundido muchachito de dudosa coordinación. Alguien que desgraciadamente ya no está entre nosotros: Charlie.

Los niveles de Nerf ArenaBlast son ideales para combatir, completos con botones que podemos disparar para recoger ciertas armas o sumar puntos extra; y muy variados: por ejemplo, construidos en torno a una sequoia gigante o en una estación orbital de baja gravedad. Se supone que estamos en un parque de diversiones del futuro, por lo que muchos de ellos usan texturas de brillantes colores primarios en oposición a los pasajes oscuros de UT o los rojizos de Q3A. Esto sorprende, y la primera impresión es que estamos ante un producto para chicos. Pero al jugar veremos que la alegría es para todos.

Alegría para todos

Para todos Charlie siempre fue el blanco. Aún jugando en modo cooperativo, era difícil resistir la tentación de pegarle un tirito en la cabeza y decir que había sido el enemigo. Por eso él y el Dr. Picor se hicieron amigos. La ecuación era muy simple: el torpe Charlie perdía todos los partidos y el doctor quedaba contento, relajado. Por eso su muerte es una de las más terribles. No sólo fue llorado en la editorial, sino también por miles de lectores. El Dr. Picor también estaba triste. ¿Con quién descargaría sus nervios? Estaba más irritable y sucio que de costumbre. Del laboratorio que había en el sótano de su vieja casa salía olor a mico muerto. Y la gente se preguntaba al pasar frente a las pequeñas ventanitas que dan a la calle si tenía algún cadáver pudriéndose sobre la mesa de autopsias o había pasado otra semana sin bañarse. La verdad... ambas cosas.

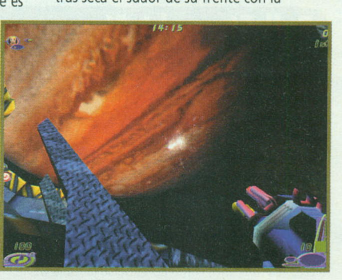
Nerf ArenaBlast cuenta con tres modos de juego, todos especialmente divertidos. PointBlast es el Deathmatch clásico, con la diferencia que gana quien acumule más puntos y no quien consiga más muertes. A medida que luchamos nuestra cabeza subirá de precio y, si nos matan, cualquiera podrá recoger la recompensa. Como consecuencia, habrá que concentrarse en atacar al mejor, lo que provoca una original variante táctica. En BallBlast hemos de recoger en orden siete pelotas numeradas y embocarlas en algún cesto con ayuda del lanzador, intentando que nadie lo haga antes. SpeedBlast es una carrera que gana el que encuentre primero las siete banderas numeradas esparcidas por el nivel. Brillante.



Una brillante jeringa

Esta noche, el Dr. Picor atraviesa el oscuro pasillo hasta la puerta que conduce al sótano. La luz parpadea al encender la lámpara y él se cubre los ojos, irritado. Pero está feliz. Sobre la camilla hay algo tapado. El origen del pestilente olor, el cuerpo de Charlie. Lo descubre rápidamente y observa el tórax destrozado y en estado de descomposición, ennegrecido por el acuoso barro del cementerio. Abre un cajón y entre una cáscara de banana y una porción de pizza casi petrificada, descansa una extraña cajita de bronce. El Dr. la abre con una mueca y observa la brillante jeringa, recuerda el trabajo de cuatro meses sin pegar un ojo, las desprolijas notas en su pizarra, las interminables espirales de ADN que debió mapear a mano. Tanto trabajo. Pero necesita a quién ganarle aunque sea al Nerf ArenaBlast... necesita a Charlie.

Bruscamente inyecta el contenido en el brazo inerte y se retira para observar, mientras seca el sudor de su frente con la grasienta manga del guardapolvo. Durante las siguientes cinco horas, con el corazón golpeándole, espera ver regenerarse el tórax, la piel recuperando su color y contextura, que regresen los ojos a su posición normal... pero nada ocurre. El suero ha fracasado. El Dr. Picor se quita los anteojos para enjugarse una lágrima. Y justo entonces el meñique izquierdo de Charlie se estremece.



Nerf ArenaBlast no podrá alcanzar la popularidad de sus congéneres pero, si podemos olvidarnos de que cada triunfo sobre un oponente no provoca un estallido de sangre (al morir los jugadores simplemente se desvanecen) y que las armas parecen de juguete, veremos que resulta una alternativa refrescante y más que válida, que incluso podremos disfrutar sin culpa entre padres e hijos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Visionary Media / Hasbro Interactive
INTERNET: www.hasbrointeractive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN (TCP/IP-IPX), Internet (TCP/IP)

PROMEDIO
86%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

No se si será por la fiebre del dichoso año 2000 o qué, pero últimamente la cantidad de juegos "increíbles" (no precisamente por su calidad) ha ido aumentando y poco a poco han comenzado a invadir la editorial, para convertirse en la pesadilla de todos los que trabajamos aquí.
Por este motivo y para que estén prevenidos a la hora de salir de compras, este mes decidimos inaugurar esta nueva sección, en la que les vamos a mostrar a todos aquellos títulos que uno no logra explicarse cómo es que existen, pero que a pesar de todo están aquí para demostrarnos que vivimos en un mundo muy generoso en donde todo es posible.
Sin más charla, aquí les presentamos a nuestra primera selección de perlitas negras... ¡Que entre todas no llegan a sumar 100%!

Full Strenght Strongman Competition

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Y para empezar a hablar de material bizarro, qué mejor título que el último lanzamiento de la compañía Head Games. Si de competencias extrañas se trata Strongman Competition está mandado a hacer, este juego está basado en una serie de pruebas en las que tendremos que demostrar nuestra fuerza, aunque realmente creo que fuerza es lo que se necesita para tolerarlo.

Al empezar a jugar, podremos elegir a 6 de los patovicas más pulentas del mundo, para participar en 8 eventos muy malos e increiblemente embolantes, que encima de todo no calientan a nadie.

A lo largo de estas pruebas, los comandos se resumen a tan sólo tres teclas como máximo, que por lo general hay que presionar a un ritmo casi oligofrénico, que hacen que jugar a esto sea tan difícil como aprenderse la tabla del 1.

Gráficamente la calidad de Strongman competition es bastante floja, pero a esta altura qué más da, después de todo no creo que mucha gente quiera perder algunos valiosos segundos de su vida jugando a arrastrar un camión, cargando bolas de cemento de aquí para allá, o como se ve en la imagen, tirando la goma.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cat Daddy / Head Games
INTERNET: www.headgames.net
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en una máquina o hasta 8 via Internet, TCP o LAN

4%

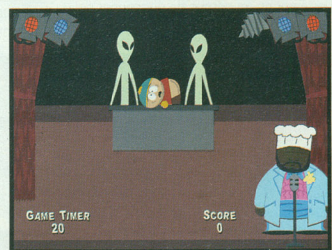
South Park: Chef´s Luv Shack

PUZZLES / INGENIO
Por Santiago Videla

De todas las decepciones que tuvimos este año, Chef´s Luv Shack se lleva el primer premio, ya que la gente de Acclaim en lugar de aprovechar una excelente licencia como ésta y hacer algo que podría haber llegado a ser muy divertido, se mandó un juego momia que tiene un ritmo tan atrapante como el de un velorio.

Como grandes fanáticos de South Park que somos por aquí, tal fue nuestra sorpresa al ver lo que resultó ser la versión final del juego, que la primera expresión que se escucho al unísono por estos lados fue ¿Qué ca%&"# es esto?.

Este juego tiene un estilo prácticamente idéntico al de los You Don´t Know Jack, pero con la diferencia de que al final de cada ronda tendremos que jugar un minijuego, para evitar caernos del sueño, ya que durante el juego la natural gracia de nuestros queridos y malhablados protagonistas (Cartman, Stan, Kyle y Kenny) brilla por su ausencia, salvo por algunas muy contadas excepciones. En resumen, incluso la animación de la serie original es mucho mejor que lo que intentaron hacer con este título y si quieren un consejo sano, no se le acerquen ni aunque sean ultra-fanáticos de South Park... Screw you guys!.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Acclaim
INTERNET: www.acclaim.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma máquina

12%

Pong

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

De seguro los más veteranos de ustedes se acordarán del viejo y querido Telematch, aquel revolucionario aparatito que en la década del 70 maravillaba a grandes y chicos con juegos como el ya memorable Pong, en el que debíamos tratar de hacerle goles a nuestros rivales pegándole a una pelota cuadrada con nuestro protagonista rectangular.

Bueno, parece ser que alguien que no tiene mucha noción de que estamos en el siglo XXI, le dijo a la gente de Hasbro, que sería una buena idea revivir un título como éste en una época en la que juegos como Quake III, Half Life y otros, son moneda corriente.

Lo más maravillos del caso es que Hasbro estuvo de acuerdo (si no no estarían leyendo esta nota) y gracias a eso es que esta sección tiene otro miembro más.

En esta nueva versión de Pong, a pesar de los gráficos 3D y algún que otro efectito, la dinámica del juego es exáctamente la misma del original, con la diferencia de que aquí los escenarios cambian y de vez en cuando podemos agarrar algunos "Power-Ups", que nos dan distintas ventajas, aunque ninguno de ellos logra hacer que el juego se ponga bueno, aunque más no sea por un momento.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Atari / Hasbro
INTERNET: www.hasbro.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma máquina

17%

Q*Bert

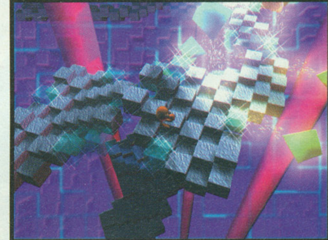
ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Y como podrán ver, Pong no es el único juego que Hasbro sacó del túnel del tiempo, ya que Pong vino acompañado de otro gran clásico, que en este caso perteneció a la década de los 80. Esta nueva versión de Q*Bert, ha sido sometida a una amplia cirugía reconstructiva, que ha hecho posible de que ahora pueda tener gráficos en 3D, como para disimular su edad.

El juego cuenta con un modo clásico en el que la acción es idéntica a la del original y además tiene un nuevo modo llamado Adventure, en el cual la acción también es idéntica a la del original.

La única diferencia entre ambos modos de juego es que si jugamos en modo Adventure, los escenarios de cada nivel cambian y los mapas son bastante diferentes, además podremos seleccionar distintos mundos en los que tendremos que pintar cada nivel del color que se nos pide, hasta que lleguemos a rescatar a nuestros amigos.

El único agregado, más o menos original es que se puede jugar de a 2 personas al mismo tiempo y si no fuese por lo cancerígeno de sus controles, que encima de todo no se pueden redefinir, hasta diría que este juego podría haber sido interesante para los más chicos.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Atari / Hasbro
INTERNET: www.hasbro.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en una máquina

24%

Missile Command

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Como dice el dicho "No hay dos sin tres", Hasbro ha decidido completar su "trilogía del terror" nada menos que con otra conversión de un clásico ochentero, como es en este caso Missile Command. Al igual que en Q*Bert, este juego dispone de un modo de juego clásico y una nueva modalidad en la que lo único que cambian son los gráficos y alguna que otra cosita, pero nada lo suficientemente llamativo como para quitarnos el sueño.

En su modo clásico, Missile Command tiene gráficos potables y algunos efectitos que están bastante lindos, en esta modalidad la acción se ve desde el mismo ángulo que en el original, pero con la diferencia de que ahora hay escenarios un poco más vistosos.

Lo más gracioso del caso es que el modo clásico es lo que más se destaca de esta nueva versión de Missile Command, ya que la nueva modalidad intenta transladar la acción a un escenario 3D, con algunas variaciones en cuanto a la perspectiva de donde se ven las cosas, pero los gráficos en este modo resultaron ser tan comunes y apestosamente pixelados, que parece mentira que el juego haya sido hecho en 1999, salvo por algunas secuencias animadas, que más o menos zafan, el resto de este juego es un fuerte candidato al olvido.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Atari / Hasbro
INTERNET: www.hasbro.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores por TCP / LAN / Módem / Internet / Serial

21%

ACCION / ARCADES

Indiana Jones y la Máquina Infernal

Durante el juego apreten [F10] para entrar a la consola y escriban los siguientes códigos seguidos de Enter para activarlos:

taklit_marion on - Activa Modo Dios
taklit_marion off - Desactiva Modo Dios
urgon_elsa - Todas las armas
azerim_sophia - Energía completa
nub_willie - Ayudas
makemeapirate - Convierte a Indy en Guybrush del Monkey Island
endcredit - Ver créditos



Harley Davidson: Race Across America

Estos trucos no funcionan en modo Práctica. Para usarlos usen los códigos como nombre de jugador y si lo hicieron bien escucharán un motor acelerar. Además, pueden poner todos los códigos de una sola vez, dejando un espacio entre cada uno.

HEDGEHOG0 - Activa los cheats
NOGAS - Gasolina ilimitada
CLASSIC - Moto KHK de 1956

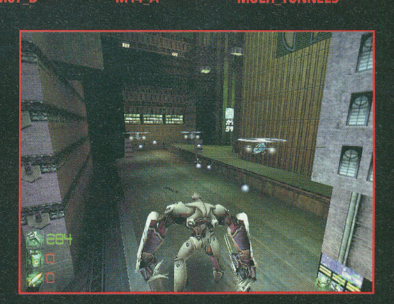


Slave Zero

Durante el juego presionen la tecla de chat, T y escriban:

/goodies - Mejora las armas
/i win - Ganar la misión en curso
/big ass - Sale del juego
/onass - Nos tira para atrás
/ouch - Nos lastima
/wilcox - Hace que temblemos
/3prong - Activar sombras si/no
/mission Nombre - Ir a la misión X
Nombres de las misiones:

CREDITS	M07_C	M14_B
M00_INTRO	M08_A	M14_C
M00_STARTUP	M08_B	M15_A
M01_A	M08_C	M15_B
M01_B	M09_A	M15_C
M02_A	M09_B	MULTI_4_CORNERS
M02_B	M09_C	MULTI_ARENA
M03_A	M11_A	MULTI_BOXOFUN
M03_B	M11_B	MULTI_COMPLEX
M03_C	M11_C	MULTI_DELTA_FAB
M04_A	M12_A	MULTI_GRUDGEMATCH
M04_B	M12_B	MULTI_HOUSEOFCHAN
M05_A	M12_C	MULTI_JUNCTION
M05_B	M13_A	MULTI_SLAYERTON
M06_A	M13_B	MULTI_STREETS
M07_A	M13_C	MULTI_THE_TOWER
M07_B	M14_A	MULTI_TUNNELS



Nerf Arena Blast

Durante el juego presionen ~ para entrar a la consola y escriban alguno de los códigos seguidos de ENTER:

god - Modo Dios
allammo - Todas las armas y municiones
fly - Volar
ghost - Atravesar paredes
walk - Desactivar fly y ghost

ACCION / ARCADES

Tomb Raider: The Last Revelation

Pasar de nivel
Pongan a Lara para que mire exactamente al Norte de acuerdo a su compás, entren a la pantalla de inventario, "marquen" la opción "Load Game" y presionen todo junto: HELP

Todas las armas
Pongan a Lara para que mire exactamente al Norte de acuerdo a su compás, entren a la pantalla de inventario, "marquen" la opción "Small Medipack" y presionen todo junto: GUNS

Todos los objetos
Pongan a Lara para que mire exactamente al Norte de acuerdo a su compás, entren a la pantalla de inventario, "marquen" la opción "Large Medipack" y presionen todo junto: WEAPONS

Nota: La brújula está exactamente al norte cuando la flecha roja que está sobre la N se torna media transparente. Lo mejor es pegarse a un bloque que apunte al norte, treparse y apenas nos subimos entrar al inventario y usar los trucos.

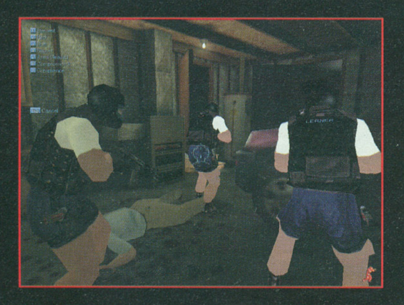


SWAT 3: Close Quarters Battle

Durante el juego presionen [Shift] + ~ para ir a la consola y usen alguno de estos códigos:

swatlord - Modo Dios para el equipo
biggerpockets - Munición infinita
doubleshot - Fuego rápido
nc17 - Más sangre
iamleet - Ganar la misión en curso
noshades - Jugar misiones nocturnas de día
casual - Oficiales con pantalones cortos y remera
hotstuff - Los sospechosos son más difíciles de matar
justin - Los sospechosos no se rinden
johnwoo - Modo cámara lenta
rabies - Disparándole a las ratas te atacan y rugen

Para no lastimar a nuestros compañeros
Usando un editor de texto, editen el archivo "swat.cfg" que está en el directorio del juego y cambien la línea que dice "shootgoodguys=1" a "shootgoodguys=0", para que tus disparos no dañen a tus compañeros de equipo.



Half-Life: Opposing Force

Carguen el juego con la siguiente línea de comandos: "hl.exe -dev -console -game gearbox". Luego, durante el juego presionen ~ para entrar a la consola y escriban alguno de estos códigos seguidos de ENTER.

/god - Modo Dios
/impulse 101 - Todas las armas y municiones
/noclip - Atravesar paredes
/give ammo_556 - Munición M249
/give ammo_762 - Munición para el rifle Sniper
/give weapon_[arma] - No da el arma que pidamos
/give [objeto] - Obtener objeto
/map [nombre del mapa] - Seleccionar mapa

Lista de armas:
grapple
knife
pipewrench
eagle
m249
sniperrifle
displacer
shockrifle
sporelauncher

Lista de mapas:
(Campo de entrenamiento)
ofbooto
ofboot1
ofboot2
ofboot2
ofboot3
ofboot4

Juego:
of0a0, of1a1, of1a2, of1a3, of1a4, of1a4b, of1a5, of1a5b, of2a1, of2a1b, of2a2, of2a3, of2a4, of2a5, of2a5b, of3a1, of3a1b, of3a2, of3a3, of3a4, of3a5, of3a6, of4a1, of4a2, of4a3, of4a4, of4a5, of5a1, of5a2, of5a3, of5a4, of6a1, of6a2, of6a3, of6a4, of6a4b, 0f6a5, of7a0



ACCION / ARCADES

Quake 3: Arena

Ver todas las secuencias animadas
Comiencen el juego con esta línea de comando quake3.exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

Los cheats sólo se pueden activar usando primero este comando para cargar el mapa deseado:
/spdevmap MAPA

Los mapas son:
q3dmX donde X es un número del 1 al 19
q3tourneyX donde X es un número del 1 al 6

/god - Modo Dios si/no
/noclip - Atravesar paredes si/no
/give all - Todas las armas y munición [Nota]
/give [objeto] - Nos da el objeto X
/model sarge/krusade - Usar skin secreto de Sarge

Nota: El lanza granadas y la BFG10K que se activan con el código, tienen los gráficos incompletos.

Nombre de los objetos:

all
ammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grappling hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machinegun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun



Carnivores 2

Durante el juego ingresen alguno de estos códigos:

[Shift] + L - Modo Volar
[Shift] + F - Niebla si/no
[Shift] + M - Objetos 3D si/no

Modo Debug
Durante el juego escriban debugup para entrar al modo de test o debug. Si lo hicieron correctamente verán unas coordenadas en la pantalla y los dinosaurios los ignorarán a menos que les disparen. En este modo pueden usar estos códigos:

[Ctrl] - Correr más rápido
[Ctrl] + N - Super saltos
[Shift] + S - Modo cámara lenta
[Shift] + T - Ver cuadros por segundo
[Tab] - Mapa completo



Gulf War: Operation Desert Hammer

Durante el juego presionen [Enter], y escriban alguno de estos trucos:

done - Pasar de nivel
regen me - Energía completa
power me - Energía completa, armas y ataques
call strike - Ataque remoto
goodkeys - Cambiar distribución de teclado 1 a 2
hud - Cambiar el HUD

Thief: The Dark Project Gold

Para acceder a la misión de bloopers, editen con el wordpad o cualquier editor de Windows el archivo user.cfg que se encuentra en la carpeta donde hayan instalado el juego y agregenle las siguientes líneas

play
starting_mission 16

Driver

Ciudad extra
Completen el juego una vez para activar la ciudad extra

ACCION / ARCADES

Unreal Tournament

Los siguientes códigos sólo funcionan en modo de un solo jugador. Primero entren a la consola, presionando ~ e ingresen iamtheone para activar el modo trucos. Luego usen alguno de estos códigos:

god - Modo Dios
loaded - Todas las armas y municiones
allammo - Munición completa
fly - Volar
ghost - Atravesar las paredes
walk - Desactivar los trucos Fly y Ghost
addbots [número] - Agregar la cantidad indicada de bots
killall [nombre del oponente] - Matar al enemigo indicado
killpawns - Matar a todos los oponentes
slomo [1.0-10.0] - Cambiar la velocidad del juego (por defecto es 1.0)
playersonly - Parar el tiempo
behindview 1 - Vista de tercera persona
behindview 0 - Vista de primera persona
open [nombre del mapa] - Avanzar al mapa indicado
summon unreali.[nombre del objeto] - Hace aparecer el objeto indicado
summon unreali.[nombre del oponente] - Hace aparecer al oponente indicado
say [mensaje] - Mandar un mensaje a los demás

Lista de objetos:
Usar con summon [nombre del objeto]:

cannon	minigun2	sniperrifle
chainsaw	nali	ut_biorifle
doubleenforcer	quad shot	ut_eightball
eightball	pulsegun	ut_flackcannon
enforcer	shockrifle	warheadlauncher
flakcannon	skaarjwarrior	

Nombre de los oponentes:
Usar con los trucos killall [nombre del oponente] o summon unreali.[nombre del oponente]:

warlord	nalipriest	skaarjplayerbot
titan	mercenary	humanbot
stone titan	mercenaryelite	malebot
squid	manta	maletwobot
slith	giantmanta	malethreebot
skaarj	cavemanta	maleonebot
skaarjwarrior	krall	femalebot
skaarjscout	lesserkrall	femaletwobot
skaarjlord	krallelite	femaleonebot
skaarjberserker	gasbag	nalirabit
skaarjassassin	giantgasbag	horsefly
iceskaarj	fly	blobelt
skaarjtrooper	devilfish	biterfish
skaarjsniper	cow	bird1
skaarjofficer	babycow	parentblob
skaarjinfantry	tentacle	horseflyswarm
skaarjgunner	brute	deadbodyswarm
queen	lesserbrute	biterfishschool
pupae	behemoth	
nali	bots	



Sinistar Unleashed

Durante el juego presionen ~ para abrir la consola y usen alguno de los trucos:

cheatnodmg - Modo Dios
cheatfreecrystal - Más cristales
cheatsnapshotaitext o cheatcycleaitext - Ver textos de IA
level [0-23] - Seleccionar nivel
soundvol [0-100] - Cambiar volumen de sonido
musicvol [0-100] - Cambiar volumen de música
gammaval [0-100] - Cambiar gamma
pitch [0-1] - Control de pitch
forcefeedback [0-100] - Ajustar force feedback
quit - Salir del juego
exit - Salir de la consola



ACCION / ARCADES

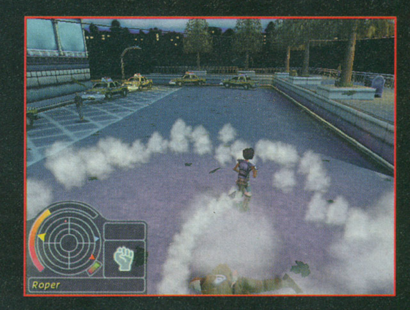
Urban Chaos

Durante el juego presionen F9 y escriban BANGUNSNOTGAMES para activar el Debug Mode. Luego usen alguna de estas teclas:

R - Hace aparecer tachos en el camino
G - Avanzamos de a "saltos"
L - Cambia la iluminación de nuestro personaje
E - Hace aparecer vehículos
; - Cámara lenta si/no
[- Abre una pantalla donde muestra a los demás personajes (Avanzar)
] - Abre una pantalla donde muestra a los demás personajes (Retroceder)
P - Saca la vista que activamos con [o]
W - Crea una fuente de agua mientras la presionemos
> - Darci deja estelas de humo a su paso
F11 - Nubes si/no
F12 - Todas las armas y energía infinita
7 (Keypad) - Selecciona efectos gráficos
5 (Keypad) - Activa efectos seleccionados con 7

Comandos para la consola:

boo - Hace explotar todo alrededor
ambient - Cambia la iluminación del ambiente
cctv - Juego en tonos de Verde (Solo se desactiva saliendo del juego)
world x - Cambia la música a la del mundo X que es el número de mundo
gamma X - Cambia el gamma. X es un número del 1 al 7
analogue - Cambia control analogo
roper - Cambia el personaje a Roper
darci - Cambia el personaje a Darci
lose - Perder juego en curso
win - Ganar juego en curso
restart - Recomenzar juego

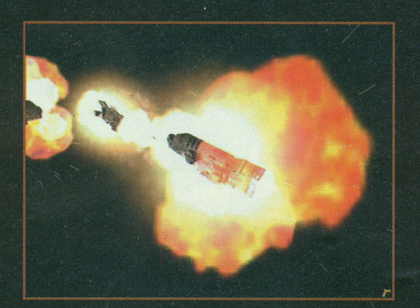


ESTRATEGICOS

Homeworld

Comenzá el juego con una de las siguientes líneas de comando para activar la correspondiente acción:

Ejemplo: c:\homeworld\homeworld.exe /debug
/debug : Activar modo debug



Opciones de sonido

/noSound - Desactivar el sonido
/noSpeech - Conversaciones desactivadas
/reverseStereo - Combina los canales de audio izquierdo, derecho

Opciones de video

/640 - Funciona en 640x480
/800 - Funciona en 800x600
/1024 - Funciona en 1024x768
/1280 - Funciona en 1280x1024
/1600 - Funciona en 1600x1200
/d16 - Funciona a 16 bits de color
/d24 - Funciona a 24 bits de color
/d32 - Funciona a 32 bits de color

Códigos

/noCompPlayer - Desactiva los jugadores por defecto
/notactics - Desactiva tácticas

ESTRATEGICOS

Shadow Company

Modo Dios para cada soldado
Seleccionen el soldado, presionen [ENTER] y escriban DOLEMITE

Códigos
Presionen [ENTER] y escriban:
PAUL HANEY SEES ALL - Ver todos los soldados enemigos
TOGGLE BOTTOMBAR - Ver la barra inferior si/no
AUTOWIN! - Ganar instantáneamente

Acceder a todas la campañas
Presionen [ENTER] y escriban SET_CAMPAIGN x donde x es el nombre de la campaña:

Angola_tut orial	Romania	Kola_2
	Kola	Ecuador
Angola	Caribbean	Peru

Force 21

Durante el juego presionen [Enter] y escriban alguno de estos trucos seguidos de [Enter]:

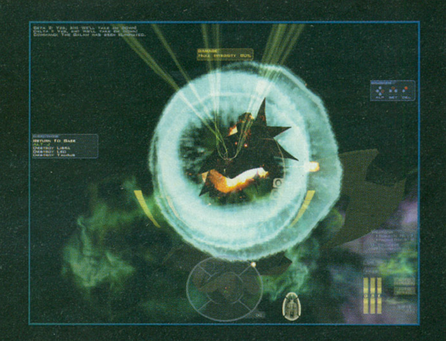
amazon - No hay árboles
avatar - Cajas amarillas alrededor de vehículos y edificios
london - No hay nubes
hasselhoff - Perdida Instantánea
ispy - No hay niebla en las batallas
polytheism - Hace a todos invencibles
killenemy - Mata a todos los enemigos
grid - Muestra grilla
chessmatch - Radar 100%
commanders - Comandos desactivados
stratperspective - Cambia la vista
novictory - Desactivar resultados de la victoria
gameoverman - Victoria instantánea

SIMULADORES

Freespace 2

Durante el juego escriban www.freespace2.com para entrar al modo cheat y si lo hicieron correctamente verán el cartel "Cheats activated" en la pantalla. Luego, mantengan apretado ~ y usen alguna de las siguientes combinaciones para obtener el efecto deseado.
Nota: Si usan los códigos probablemente no puedan avanzar de misión. Sin embargo, las armas infinitas se pueden usar en el modo campaña sin ser penalizados.

C - Mandar mensaje a los enemigos
[Shift] + C - Cambia la disponibilidad de contramedidas si/no
K - Elimina el objetivo seleccionado
[Shift] + K - Destruye el subsistema seleccionado
[Alt] + K - 10% de daño a la nave
[Alt] + [Shift] + K - 10% de daño al objetivo
I - Invencible
[Shift] + I - Cambia invencibilidad para el objetivo si/no
[Shift] + W - Armas infinitas para todas las naves
W - Armas infinitas para tu nave solamente
G - Todos los objetivos primarios completos
[Shift] + G - Todos los objetivos secundarios completos
[Alt] + G - Todos los objetivos extra completos
9 - Pasar de arma secundaria hacia adelante
[Shift] + 9 - Pasar de arma secundaria hacia atrás
0 - Pasar de arma primaria hacia adelante
[Shift] + 0 - Pasar de arma primaria hacia atrás
R - Pedir armamento para el objetivo



Rally Championship 2000

Usen los códigos como nombre de jugador. Escucharán un beep si lo hicieron bien.

world class - Habilita A8 Championship
turbo challenge - Habilita coches A8 en Single Race y Time Trial
max power - Coche secreto - Citroen WRC Car
throw me a bone - Citroen Saxo WRC
give me time - 1 Minuto más de tiempo de servicio (presionen T en la "Service Screen")

AVENTURAS / RPG

CLANS

Durante el juego apreten la tecla ' t ' para que aparezca la línea de chat. Luego escriban alguno de estos trucos:

/godmode - Modo Dios
/nextlevel - Te lleva al siguiente nivel
/room # - Te transporta a la habitación #
/moregold - 100 de oro extra
/tinymonsters - Monstruos diminutos
/tinyplayers - Jugadores diminutos
/insanity - Los Monstruos atacan de otro modo
/repeat - Repite el último código introducido

Objetos:
/spawn 0 - Espada +1
/spawn 1 - Espada +2
/spawn 2 - Espada +3
/spawn 3 - Espada +4
/spawn 4 - Espada +5
/spawn 5 - Escudo +1
/spawn 6 - Escudo +2
/spawn 7 - Escudo +3
/spawn 8 - Escudo +4
/spawn 9 - Escudo +5
/spawn 10 - Anillo de Agilidad
/spawn 11 - Anillo de Fuego (+3 Fuego Mágico)
/spawn 12 - Anillo de la Espada (+3 Espada)
/spawn 13 - Anillo de Destrucción (+3 explosion)
/spawn 14 - Anillo de Hacha (+3 Hacha)
/spawn 15 - Poción de Vida
/spawn 16 - Poción de Mana
/spawn 17 - Poción de Fuerza
/spawn 18 - Poción de Magia
/spawn 19 - Poción de Vida
/spawn 20 - Veneno
/spawn 21 - llave
/spawn 22 - llave
/spawn 23 - llave
/spawn 24 - llave
/spawn 25 - llave
/spawn 26 - llave
/spawn 27 - Hacha +1
/spawn 28 - Hacha +2
/spawn 29 - Hacha +3
/spawn 30 - Hacha +4
/spawn 31 - Hacha +5
/spawn 32 - Armadura +1
/spawn 33 - Armadura +2
/spawn 34 - Armadura +3
/spawn 35 - Armadura +4
/spawn 36 - Armadura +5
/spawn 37 - 10 Oro
/spawn 38 - 15 Oro
/spawn 39 - 20 Oro
/spawn 40 - 25 Oro
/spawn 41- 30 Oro
/spawn 42 - Lingote de Oro
/spawn 43 - Lingote de Oro
/spawn 44 - Lingote de Oro
/spawn 45 - Rubi
/spawn 46 - Esmeralda
/spawn 47 - Diamante
/spawn 48 - Collar de rubi
/spawn 49 - Collar de perlas
/spawn 50 - Pergamino de Confusión nivel 1
/spawn 51 - Pergamino de Confusión nivel 2
/spawn 52 - Pergamino de Confusión nivel 3
/spawn 53 - Pergamino de Confusión nivel 4
/spawn 54 - Pergamino de Confusión nivel 5
/spawn 55 - Pergamino de Explosión nivel 1
/spawn 56 - Pergamino de Explosión nivel 2
/spawn 57 - Pergamino de Explosión nivel 3
/spawn 58 - Pergamino de Explosion nivel 4
/spawn 59 - Pergamino de Explosion nivel 5
/spawn 60 - Pergamino de bola de fuego nivel 1
/spawn 61 - Pergamino de bola de fuego nivel 2
/spawn 62 - Pergamino de bola de fuego nivel 3
/spawn 63 - Pergamino de bola de fuego nivel 4
/spawn 64 - Pergamino de bola de fuego nivel 5
/spawn 65 - 1 Oro
/spawn 66 - 2 Oro
/spawn 67 - 3 Oro
/spawn 68 - 4 Oro
/spawn 69 - 5 Oro
/spawn 70 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 1
/spawn 71 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 2
/spawn 72 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 3
/spawn 73 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 4
/spawn 74 - Pergamino lluvia de meteoritos nivel 5
/spawn 75 - Pergamino de relámpago nivel 1
/spawn 76 - Pergamino de relámpago nivel 2
/spawn 77 - Pergamino de relámpago nivel 3
/spawn 78 - Pergamino de relámpago nivel 4
/spawn 79 - Pergamino de relámpago nivel 5
/spawn 80 - Poción Extra de Vida

Star Trek: Hidden Evil

Durante el juego escriban alguno de estos códigos:

kirk - Energía infinita
scotty - Todas las llaves y "passcards"
spock - Pasar de nivel
bones - "Hydrospray"



¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:



Número 1 – Noviembre 1997
Previews: Jedi Knight - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island - Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire - Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos



Número 2 – Diciembre 1997
Previews: PC Fútbol 5.0 Apertura '97 - Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos



Número 3 – Enero 1998
Previews: The Curse of Monkey Island - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos



Número 4 – Febrero 1998 – ¡AGOTADA!
Previews: ... Raider II ... II ... Wing ... Prophecy - ... Gear y muchos ...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos



Número 5 – Marzo 1998
Previews: Battlezone - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos



Número 6 – Abril 1998 – ¡AGOTADA!
Previews: ... Age ... IX: ...
... Balls of Steel - ... of the Sith - PC Fútbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos



Número 7 – Mayo 1998
Previews: Forsaken - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos



Número 8 – Junio 1998
Previews: SiN - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos



Número 9 – Julio 1998
Previews: Copa del Mundo: Francia '98 - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos



Número 10 – Agosto 1998
Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: Mortal Kombat 4 - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos



Número 11 – Septiembre 1998
Previews: Need For Speed 3 - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos



Número 12 – Octubre 1998
Previews: Grim Fandango - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos



Número 13 – Noviembre 1998
Previews: Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos



Número 14 – Diciembre 1998
Previews: Turok 2 - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos



Número 15 – Enero 1999
Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game
Trucos



Número 16 – Febrero 1999
Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: 380 Trucos para tu PC y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos



Número 17 – Marzo 1999
Previews: Daikatana - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA - Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos



Número 18 – Abril 1999
Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant
Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U. - Trucos



Número 19 – Mayo 1999
Previews: Shadowman - Legacy of Kain: Soul Reaver - Flight Unlimited III - Mortyr
Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Starsiege - Rollcage...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 1) y R. Evil 2 - Trucos



Número 20 – Junio 1999
Previews: Informe especial de la exposición E3 - Dungeon Keeper 2
Reviews: Star Wars Episode 1: The Phantom Menace y Racer - Machines - TOCA 2 - Redline - y muchos más...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 2) y Ring Trucos



Número 21 – Julio 1999
Previews: Half Life: Opposing Force - Battlezone 2 - The Sims
Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - Sports Car GT - EverQuest - y muchos más...
Soluciones: Black Dahlia
Trucos



Número 22 – Agosto 1999
Previews: Planet of the Apes - Prince of Persia 3D - Theme Park World
Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast - Kingpin - y muchos más...
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos



Número 23 – Septiembre 1999
Previews: Soldier of Fortune - Grand Theft Auto 2 - C&C: Tiberian Sun
Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos



Número 24 – Octubre 1999
Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II - Diablo II
Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - Soul Reaver - Re-Volt - Drakan - C&C: Tiberian Sun
Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous - Everquest - Trucos

Número 25 – Noviembre 1999
Previews: Codename: Eagle - Grand Prix 3 - Spec Ops II - Flight Simulator 2000
Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace 2 - Age of Empires II
Soluciones: Hidden & Dangerous - Trucos



Número 26 – Diciembre 1999
Previews: Urban Chaos - Need for Speed: Motor City - Quake III Arena
Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 -
Soluciones: Hidden & Dungerous (Ultima parte) - Homeworld - Trucos

A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes!
El precio de los ejemplares comunes es de $4.90 y el de los que vienen con CD de $ 6.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 18 horas. Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos: Martín Varsano - DNI 21495971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires.
El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés y que son de XTREME PC

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

El asesino y su víctima

A la producción de XTREME PC:

Mi nombre es Albano, tengo 20 años y les mando esta carta desde Alta Gracia, una ciudad a 37 km. de Córdoba capital.

Soy fanático de STAR WARS, y gracias a esto conocí su revista, porque vi en la tele que promocionaban el número dedicado a los dos primeros juegos de la última película de dicha saga. En ese momento experimenté lo que he diagnosticado como el síndrome Star Wars; un golpe de adrenalina sacudió todo mi cuerpo, mi corazón se aceleró a 350 latidos por segundo, mi respiración se entrecortó y mi nivel de euforia estaba fuera de los límites humanos. En ese estado, mi madre se acercó a mí tratando de desviar mi atención del televisor. Todos sus intentos resultaron inútiles, sólo un pensamiento recorría mi cerebro que al llegar a mi boca se transformaba en una frase: "tengo que tener esa revista". Volví a la normalidad cuando mi vieja, resignada, como en todos los otros casos en el que el síndrome atacó, dijo: "está bien, te compro la revista". Recién el 22 de junio pude conseguirla, porque aquí las cosas llegan dos años luz más tarde. Ese día cuando empezé a leerla, el tiempo se detuvo, todo lo que me rodeaba desapareció. Sólo eramos yo y la revista, el depredador y su presa, el asesino y su víctima, etc.

Había logrado la máxima concentración, leyendo página tras página, artículo tras artículo, examinando foto tras foto y al final sólo quedó uno, yo, un hombre satisfecho en su apetito de conocimiento.

Ahora que han conocido mi DARK SIDE a través de este pequeño relato, quisiera expresar mi opinión sobre algunos aspectos de la revista. Lo primero que me impresionó fue su calidad externa, luego el lenguaje amigable en el que está escrita y finalmente las secciones, en las que se demuestra el amplio conocimiento de quienes la redactan. Las que más disfruto son NEWS, HARDWARE y principalmente el CORREO, donde me siento como en casa, porque a través de las cartas me demuestran que todos están tan o más LOCOS que yo. (No Ofense) Y es esa locura la que nos llevó a pasar horas y horas jugando al Prince of Persia, Doom, Outrun, etc.

¡Otro tema! No sé si se habrán dado cuenta, pero la mayoría de los que escriben al correo son hombres ¿Dónde están las mujeres? Se llenan la boca hablando de igualdad, pero en mis veinte años de vida, no he conocido mujer alguna que demuestre cierta habilidad en los videojuegos. Esto no es una crítica, es más bien una súplica porque no quiero morir soltero. Jus-tamente por eso es que también leo el correo, en busca de mi alma gemela, mi terroncito de azúcar, mi cuchi cuchi. Pero hasta ahora el barrido de sensores es negativo.

Episode I: Las preguntas

Esta sección de la carta está expresamente creada para dilucidar mis dudas sobre el adictivo mundo de los juegos para PC, y en particular sobre los productos de LucasArts.

1) ¿Cuál fue el promedio obtenido por el Racer y el Phantom Menace?

2) ¿Qué clase de juego va a ser el Episode I: Obi Wan?

Bueno, ¡esto es todo amigos! Espero que en el próximo número esta carta ocupe un lugar en mi tan querida sección de correo. Muchas Gracias.

PD: Agradecimientos por orden de aparición a: Star Wars Trilogy, mi vieja, Star Trek: The Next Generation, Highlander, Lara Croft, Santo Viasatti, Betty de los Picapiedras, Star Trek: Deep Space Nine, Star Wars: Episode I, Warner Bros., and very special thanks to George Lucas.

Albano Moreno
Alta Gracia, Córdoba

Gracias por tu carta y tus elogios, Albano, de vez en cuando nos gusta leer acerca de la emoción que la revista suscita entre nuestros lectores, ya que muchas veces, en el medio del caos, uno no termina de apreciar estas cosas. Al margen, me parece acertado lo que decís de que en este lugar se juntan todos los locos de la revista, y por ese motivo no podías faltar en este espacio junto a nosotros (me incluyo) :)

Los puntajes que recibieron los dos juegos de Star Wars son: 93 y 77 por ciento. Y el Obi Wan va a ser un arcade 3D en tercera persona, con una ambientación similar a la de la nueva película, y teniendo como protagonista al joven padawan.

Obviamente, como te habrás dado cuenta por el extraño fondo que rodea tu carta... ¡Te has hecho acreedor de un juego por la carta del mes! Como vivís un poco lejos de Capital, ya te mandamos el juego por Correo, así que seguramente cuando recibas esta revista habrás disfrutado de "Indiana Jones and the Infernal Machine". ¡Nos vemos!

Material Sagrado

Genios creadores, escritores y editores de la gran XTREME PC: (la mejor revista, sin duda)

Como un escritor más, primero comenzaré con los halagos, que nunca serán suficientes porque el material que le proponen a la gente es... (ni sé cómo explicarlo) ...SAGRADO. Los sigo desde siempre, me encantan todas las secciones y, la verdad, no tengo nada que reprocharles, sino que pedirles (no, no se asusten).

Soy un gran jugador de videojuegos, prácticamente de cualquier cosa que sea interactiva y funcione con un monitor y una CPU. Ahora, vayamos al grano de mi carta. Este se trata de varias situaciones que vivo yo, en los días de mi vida diaria.

La primera cuestión es ésta: A pesar de ser un ferviente seguidor del ámbito informático y de las PC, sufro con la mía (por favor, no se horrorizen de mi situación), ya

que tengo una Pentium MMX 233 MHz, con 49 MB de RAM, una aceleradora Graphics Blaster Extremme de 4 MB (la cual es pésima y será protagonista de uno de los puntos principales de mi carta) y una placa de sonido Sound Blaster Live 3D. Ahora que se compadecieron de mí, quisieran que me digan: Yo poseo aproximadamente $300 para gastar en la PC. ¿Qué placa (obviamente 3D) me recomiendan que me compre ahora (si saldrá a la venta una mejor opción dentro de 1 ó 2 meses, háganmela saber también).

Luego de sufrir con mi PC, quisiera pedir algo, que además creo que lo voy a pedir por miles de lectores de la revista...: (Aquí va). Ansioso como todos los días 4 de cada mes, espero a que el kiosquero salga dentro de su armatoste verde situado en la calle y me entregue esta revista sagrada, luego arranco el plástico que la recubre ferozmente y agarro los CD's (los felicito por la gran idea de incorporar el 2do CD) y leo las demos que jugaré en mi casa más tarde. Típica situación vivida el 4 de diciembre. Agarré el CD y ví que había demos como: Pong, Age of Wonders, Bugs Bunny y no se qué, Big Bang, ¡Total Soccer!, etc. Muchachos, dejémonos de joder, nosotros los lectores (excepto Cody, Matty y Bill, que son amantes del Tetris y del Wolfenstein, ¿Se acuerdan de ése?) queremos juegos, no que sean todos gráficos refinados 3D en resoluciones 2048x1024x128 bits, pero tampoco queremos juegos tan ridículos como los nombrados anteriormente.

Listo, ya me descargué. Ahora, para el final de mi carta quisiera hacer las últimas peticiones: Quisiera saber quién responde las cartas, porque quiero saber con el criterio de quién y las opiniones de quién son respondidas las excelentes cartas del EXCELENTE CORREO DE LECTORES.

También quisiera que agranden un poco la sección de Hardware, y se especializen un poquito más en placas 3D. Aaaa, me olvidaba, soy un gran, GRAN admirador y jugador de la reciente división de EA: Maxis. Tengo todo, y cuando digo todo es todo lo que tenga que ver con Maxis, y por eso quisiera que investiguen, pongan imágenes y hagan un informe del muy esperado (o por lo menos muy esperado por mí) The Sims.

Y por último (sí, de verdad lo último) quisiera hacer unos comentarios sobre las cartas de Diciembre: Quiero decir que en un punto Matías Garín (escribió "Evolución Gráfica...") está acertado porque ahora casi todos los juegos se basan en sus gráficos, pero hay muy buenos juegos con un argumento digno de película, como el System Shock 2. También quiero decir que Luis Altmann necesita esas vacaciones en el Borda, y que me compadezco de lo que le hicieron a Diego Schillaci ¡Cuidado con los chupasangre!

Chau. 100% XPC

Red's
Capital Federal

Bueno, vamos por partes, Red's. En este momento la placa más rápida del mercado es la GeForce, pero sale unos cuantos morlacos ($350 ó más). Si no querés gastar tanto, podés comprarte cualquier placa que tenga el chip TNT2, que es un poco más económico.

El tema de los demos es complicado, porque hay mucha gente que seguramente delira por los juegos que vos detestás, y viceversa. Lo mejor es ponerlos a todos y que cada uno juegue a lo que le parece, ¿no? Con respecto al tema de "The Sims", como podrás ver en este número hay un preview del juego, y un video espectacular en el CD de este mes. Espero que con esto hayamos cumplido con todos los lectores que nos pedían info de este título de Maxis.

Y por último te cuento que el que responde el Correo soy yo, Martín, como siempre desde incontables centurias... :)

Hidden & Dangerous

Hola!! XTREMEPC:

¿Cómo va todo?, espero que bien. Quería decirles que la revista está espectacular, simplemente es la mejor. A continuación quería destacar algo que realmente me impresionó muchísimo en la revista número 26, en la sección "La cosa viscosa", un Sr. llamado Maximiliano Peñalver (cabe destacar que tendría que ganarse un premio por el relato) escribió toda una nota sobre una de las vivencias que él tuvo al jugar Hidden & Dangerous en el modo multiplayer. Yo recuerdo que apenas compré la revista, la comencé a hojear con un amigo mientras probaba los demos de los CDs. Al llegar a esta sección la pasé rápidamente ya que no me llamó la atención (en realidad al verla no me di cuenta de que se trataba). Pero al día siguiente cuando ya casi tenía leída la mitad de la misma, me puse las pilas y leí ese interminable artículo, tengo que confesar que al leerlo yo me lo iba imaginando. Cuando terminé el artículo, me dije a mí mismo: "Tengo que comprarme el Hidden & Dangerous". Lo raro es que anteriormente este juego no me interesaba, pero como el relato era tan pero tan bueno me entusiasmé un montón con ese juego. En estos momentos el mismo está entre una de mis compras seguras que realizaré en los próximos meses. Se que el H&D tiene un "par" de errores pero ya que tengo los patches que conseguí mediante su revista estoy listo para conseguir el juego, y comenzar mis propias experiencias multiplayer.

Bueno después de haberles contado eso tengo algunas preguntas y dudas:

1)¿Cuándo salen el Soldier of Fortune y el Duke Nukem Forever? (¿me funcionarían en mi computadora?)

2) Yo en mi casa tengo una computadora con las siguientes características: Pentium II 350 MHZ, 64 Mb Ram, Windows 98 y una Monster Fusion (contiene la Voodoo2) y como últimamente tuve algunos problemas con la misma me gustaría saber de dónde podría bajar los drivers/patches más recientes (no me digan en Diamond.com porque ahí yo ya fuí y como cambiaron la estructura del sitio creo que los sacaron!!)

3) Por último tengo un gran problema con el Half-Life que no me permite jugarlo en modo multiplayer (eso me hierve la sangre), a pesar de tener hasta el más reciente patch instalado, la versión 1.0.1.3. Yo probé jugarlo desde el menu multiplayer, y también desde el Gamespy. El mensaje de error que me aparece es: "could not get socket name, IPX disabled". Luego de esto el juego intenta conectarse dos o tres veces más y después se queda en la consola esperando algún tipo de acción de parte mía.

Espero muy ansiosamente su respuesta ya que el modo multiplayer del H-L parece muy interesante.

PD:Si la carta les gusta dénle un lugar en el correo de lectores, pero también mándenme la respuesta por e-mail. ahhh, me gustaría que en alguno de sus próximos números hagan una nota especial sobre el juego The Sims. Como dije anteriormente la revista está tremenda.

Mauro Bulacio
caripela@arnet.com.ar

Qué bueno que te haya gustado la nota de Maxi. Vos y un montón de gente más se sintió identificada con nuestras desventuras en el H&D, un juego que nos hizo transpirar como pocos, pero que brinda una sensación inigualable al momento de completar una misión. No bien lo tengas en el rígido vas a poder vivir en carne propia nuestras expe-

riencias. Ahora vamos a las preguntas:

1) El Soldier of Fortune debería salir en estos días (la fecha estimada es Enero del 2000), y el Duke Nukem Forever para dentro de unos cinco o seis meses, más o menos.

2) La página de drivers de la Monster Fusion en Diamond (ahora S3) es la siguiente: http://www.diamondmm.com/pg000737.htm Ahí vas a encontrar los últimos drivers para tu placa.

3) Depende cómo lo quieras jugar. Si lo querés jugar por red LAN o internet, yo te recomendaría instalar el protocolo TPC/IP, que es el más utilizado actualmente. Y no te olvides que tenés que poner el número que se encuentra en la parte posterior de la caja, y que te habilita jugar chequeando el número en won.net.

A resignarse...

Hola amigos de XTREME PC:

¿Cómo les va? Me llamo Sebastián, y tengo 14 años. Antes que nada no voy a empezar con los halaguchos de siempre, porque ustedes no se los merecen, lo que pasa es que ustedes se merecen más, y no hay adjetivo alguno para poder describirlos, así que voy a seguir adelante.

Ultimamente pude ver que el tema que más se trata en el correo es el avance "acelerado" de la tecnología actual, para los que se quejan que no se explota al máximo las tarjetas de video, y demás, que se compren una consola (Dreamcast, Nintendo 64, etc.), la cuál se explota al máximo durante unos 3 años, pero todo tiene su PRO y su CONTRA, y los puntos que posee en contra son varios, por ejemplo el MULTIPLAYER (sí ya se que se pueden conectar varias a la vez, pero no es lo mismo). Otro punto en contra es que sólo sirve para jugar (aunque la mayoría de los presentes utilizan las PC para jugar). En mi opinión yo pienso lo mismo que ellos, pero qué se le va hacer, amigos tenemos que tener RESIGNACIÓN. Personalmente, prefiero cada X años gastarme unos pesos y comprarme lo último en tecnología de aceleración 3D.

Tengo algunas sugerencias, que espero que les gusten:

Por lo visto lo de los pósters va a ser casi imposible implementarlos a su revista, así que creo que lo que podrían hacer es implementar una sección en su CD, especializada en imágenes de algunos juegos (como en el segundo CD de Diciembre) así nosotros aunque sea nos conformamos con imprimirlas o poniéndolas cómo papel tapiz.

-Otra es que si son tantos los lectores que les mandan cartas y E-mails, dediquenles una columna especial para aunque sea nombrarlos diciendo de dónde son, y obviamente quienes son.

Es ahora cuando me surgen unas dudas, creo que para marzo voy a poder gastar esos dichosos pesos, y no se qué hacer (ya a esa altura van a estar la Voodoo 4 y 5), espero que antes hagan un informe para ver cuáles son sus puntos fuertes y débiles.

No los molesto más y me despido hasta cualquier día de estos.

PD: Espero sepan disculparme por no haber comprado los números 24 y 25, lo que pasa es que estaba pasando por una etapa un poco difícil, pero no desesperen ya me dí cuenta de mi error y los he comprado, ahora tengo un toco por leer.

Sebastián
seby@sinectis.com.ar

Como habrás visto en el número especial de Diciembre pusimos una buena cantidad de wallpapers en uno de los CD, para que tengan un fondo en el Windows que todos sus amigos envidiarán! :) Y todos los meses vamos a realizar lo mismo.

La idea de poner quienes nos escriben ya se nos había ocurrido, lo que pasa es que son tantos los e-mails y cartas, que ocuparíamos mucho espacio, y seguramente ustedes se quejarían porque en ése lugar podría ir unas cuantas cartas más... Así que lo veo medio como imposible.

No hace falta decirte que no bien salgan las placas, las revisaremos como corresponde, para que vos sepas qué comprar en un futuro (no tan lejano).

Unreal Tournament

Hola, mi nombre es Maxi y les escribo porque necesito que me respondan unas dudas que tengo.

Primero que todo debo decir que su revista es la mejor que ví hasta ahora, y supongo que no saldrá nada mejor. La inclusión del CD creo que la hizo más popular, y gracias a los demos uno puede probar los juegos antes de comprárselos.

Pero basta de halagos y vayamos al punto en cuestión.

El otro día jugué por primera vez una partida por internet con el Unreal Tournament, debo decir que es el mejor juego de este tipo que ví hasta el momento, incluso supera ampliamente al Quake III Arena, pero tuve un problemón. Cuando disparaba con el lanzamisiles u otra arma pasaban más o menos entre 1 y 2 segundos en salir el disparo, y esto es perjudicial cuando quiero ASESINAR gente (que es lo que toda persona busca en estos jueguitos maléficos). Lo que quisiera saber es si este problema es común cuando se juega por internet o hay alguna solución posible. Si la tienen agradecería que me la informaran.

Otra cuestión que apareció es que, como en mi casa tengo lo que se dice una mini red con sólo dos máquinas, desde la máquina que tiene el módem pude encontrar los Servidores para jugar al Unreal Tournament pero desde la otra PC no podía encontrar nada.

No les dije que el programa que utilizó para conectar las dos máquinas a Internet es el Wingate Pro.

Mi pregunta es si debo modificar algo en el Wingate para que funcione la máquina que no tiene el módem, o si la única manera de que funcione la segunda máquina es que la primera (con módem) esté conectada al juego, es decir, a los servidores.

Esto fue todo amigos.

Les agradecería que pudieran contestarme pero si no lo hacen esta todo bien, ya que ustedes tienen mucho trabajo haciendo esta excelente revista de juegos.

Saludos!

Maxi
scorpion@sinectis.com.ar

Lamentablemente tengo que decirte que sí, Maxi, es un problema que comúnmente aqueja a los jugadores argentinos cuando jugamos por red. Esa demora se llama "lag" y depende a cuál lugar del mundo te conectes para jugar un partido Deathmatch. Por ejemplo, si te conectás a USA hay un "ping" (tiempo de demora en que un dato de tu máquina va hasta el server y vuelve) de 700 milisegundos o más, pero si te conectás a un servidor argentino el ping es de 250 ó menos, según el día y la hora. Por eso te recomendaría que busques algún servidor local para jugar al Unreal Tournament, y con suerte la experiencia va a ser más placentera.

La otra pregunta dependería del Wingate Pro, pero para serte sincero no hemos probado el programa en profundidad para saber cómo se configura para jugar de a dos con un sólo módem, pero lo que te puedo asegurar es que jugar de esta manera es realmente imposible, ya que no te da la velocidad del módem para transmitir los datos de los dos jugadores simultáneamente.

La Carta del Milenio

Sres. XPC:

Me dirijo a ustedes con el motivo de emitir una queja con respecto a la edición número 26 de vuestra respetable publicación. Si bien la revista fue excelente en todo aspecto, sorprendiéndome con cada uno de sus detalles, lo que me ha molestado fue el título de la misma. Veamos, el título decía: "Edición Especial Fin del Milenio". Ahí está el problema, amigos, déjenme decirles que EL MILENIO NO ACABA AÚN, todavía falta un año. Si me permiten, les explicaré por qué: ¿Existió el año 0? No, del año 1 a.C. se saltó al 1 d.C. De esta manera, el siglo I tuvo inicio el 1° de enero del año 1 d.C. Entonces, el siglo II comenzó el 1° del año 101; el siglo III, en el año 201, y así sucesivamente. Esto quiere decir que el siglo XX comenzó el 1° de enero de 1901 y, en consecuencia, TANTO EL NUEVO SIGLO COMO EL NUEVO MILENIO COMENZARÁN EL 1° DE ENERO DEL 2001. Deben saberlo de una vez, eso de que el milenio comienza ahora es un capricho universal, lo que ocurre es que el hecho de que el próximo milenio comience en el 2000, tiene mayor aceptación entre la gente que el hecho de que lo haga en el 2001, ya que el 2000 es un número más redondo que el 2001. Y esta confusión es aprovechada además como un recurso de marketing para promocionar de todo, bautizando desde productos hasta eventos con denominaciones tales como "El Auto del Milenio" o "La Última Fiesta del Milenio".

Espero que hayan comprendido mi argumento, el cual no es de mi propia invención, sino que es la pura verdad. Créanme que no los quiero tildar de ignorantes pero, no hace falta ser muy sabio para darse cuenta de ello, investigando un poco y a haciendo algunas cuentas descubrirán que estoy en lo cierto.

Espero no haberlos ofendido con mi discurso, señores, tampoco fue mi intención echarles a perder la celebración pero, tras

observar en la última edición de su revista ciertas menciones sobre el inminente final del milenio, no pude menos que escribirles para intentar hacerlos entender, a ustedes y a los lectores, que no es así. De todas maneras, y a pesar de lo que comunicó en la presente, propongo que festejemos a lo grande, pero no el cambio de siglo o el cambio de milenio, sino la llegada del año 2000, que seguramente será un gran año...

Agradecido por su tiempo y su atención, los saluda atentamente:

Nicolás Dias "El Aguafiestas"
thifon@topmail.com.ar

Vamos a ser sinceros, Nicolás, ya lo sabíamos de hace rato, pero que querés, ¿que tu revista favorita se quede afuera de la fiesta? ¡De ninguna manera! Así que si querés festejá con nosotros la llegada del 2000, que en el medio de la borrachera seguramente no nos vamos a acordar bien qué estábamos festejando...

Una sutil comparación

Hola Xtreme PC:

Yo soy Joaquín, tengo 14 años y soy un principiante en esto de las cartas.

Soy un fanático de los videos juegos, y me gustan de todo tipo, porque los juego desde hace mucho tiempo y en todas las plataformas posibles. A los 7 años tenía una Dinacom, después pasé a una Family, luego a Sega Genesis, PC 486, Playstation, Pentium II.

Como verán probé de todo un poco y puedo decirles mi conclusión a la gente que critica o defiende a los juegos de PC, y también a los que subestiman a la Playstation.

La realidad, aunque ustedes se enojen, es que la Play Stations es más práctica, menos problemática, más cómoda que la PC y con una increíble variedad y una muy buena calidad de juegos. Pero sobre todo durante los últimos dos años los juegos se han superado mucho, mejorando el argumento, la adicción y la originalidad.

Ejemplo: Metal Gear Solid, Syphon Filter, Medievil, Silent Hill, Dino Crisis, Gran Turismo, Ridge Race Type 4, Crash Bandicoot, y muchos más.

Sepan reconocer que la Playstation no es muy potente, ni todo lo que es la PC, pero tiene unos juegos excelentes, y últimamente está dando que hablar.

Yo con todo esto no quiero desmerecer a la PC, porque ésta nunca puede ser reemplazada, por su historia, y sus grandes clásicos. Y actualmente por su potencia 3D, sus bits de sonido, los increíbles juegos de primera persona con el ratón y el teclado, etc..

Pero sobre la PC tengo algo más que decir:

Vengo leyendo críticas y respuestas sobre el avance de la tecnología sobre los juegos 3D, y me gustaría dar mi opinión al respecto.

Por supuesto que es mucho mejor que ésta avance a que no. Pero la mayoría de las empresas creadoras (sobre todo las más jóvenes) de juegos se basan en esto para zafar y hacen unos juegos gráficamente buenos pero con mala jugabilidad o poca adicción o repetitivos sin emoción, con poco argumento etc., matando al procesador de la compu. Además para jugarlos bien es necesario gastar plata en placas de video, sonido etc. Todo esto le saca puntos a la PC pero no la destrona porque también tiene gente muy inteligente que hace justificar la compra de una aceleradora 3D o hasta de una compu, inventando juegos que hacen buen uso de la tecnología actual, y también poniéndole un buen argumento, adicción y jugabilidad, como es el caso de John Carmack o Peter Molineaux.

También existen juegos que no son exclusivos de alguna plataforma, que se hacen tanto para PC o Playstation. Estos siempre resultan ser mejor para PC, por ej.: Need for Speed, FIFA 98-99-2000.

Por todo esto que pasa tengo mi humilde opinión: Tendría que haber más tiempo entre la placa de video que existe y la que va a salir. Para que los juegos que salgan se vayan adaptando a ésta y resalten también otras características que no sean los gráficos.

En conclusión: La PC es irremplazable, pero lleva gastos y disgustos. Entonces la Playstation se convierte en una muy buena consola, práctica, y simple que te puede entretener al igual que lo hace una computadora.

Antes de terminar les tenía que decir que ustedes son los creadores de la más completa y original revista de argentina y una de las mejores del mundo. Porque además de tener excelentes informes de juegos, tienen la mejor sección de correo.

Para terminar, una pregunta ¿quién es o fue Charlie?

¿Cómo, todavía no sabés quién es Charlie? Mirá la Zona3D de este número...

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

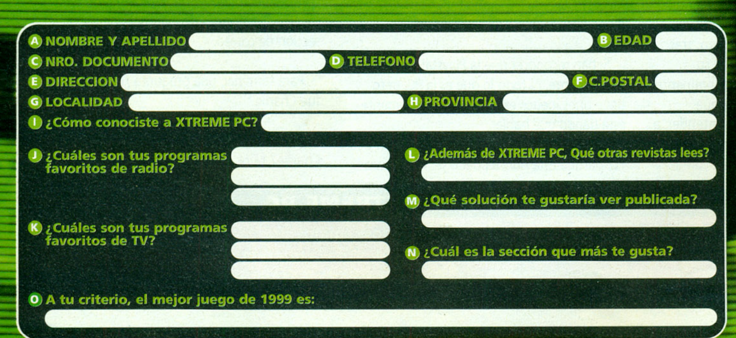
Nuevamente tenés la chance de premiar al mejor juego del año que pasó. Tu voto y el de todos los lectores de XPC premiará una vez más la originalidad y la creatividad de tu juego favorito, con lo que se hará acreedor de un premio especial que lo distinguirá de sus pares.

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA SENSACIONALES PREMIOS!

Acordate: Si enviás el cupón por correo, hacelo a " PREMIOS XTREME - Paraguay 2452 4 "B" (1121) Capital Federal", y si es por e-mail, a premiosxpc@ciudad.com.ar

Chequeá nuestro site www.xtremepc.com.ar para ver el detalle de los premios!





A NOMBRE Y APELLIDO ____ B EDAD ____
C NRO. DOCUMENTO ____ D TELEFONO ____
E DIRECCION ____ F C.POSTAL ____
G LOCALIDAD ____ H PROVINCIA ____
I ¿Cómo conociste a XTREME PC? ____
J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ____
K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ____
L ¿Además de XTREME PC, Qué otras revistas lees? ____
M ¿Qué solución te gustaría ver publicada? ____
N ¿Cuál es la sección que más te gusta? ____
O A tu criterio, el mejor juego de 1999 es: ____

BASES DE LA SELECCION

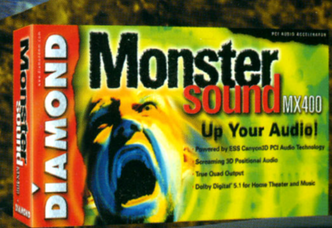
1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Marzo y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Abril de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Abril de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ningún otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.



Destruye a pedazos los enemigos de Direct Sound 3D.

Si buscas lo mejor en sonido para tu PC... MX400 basado en la tecnología de ESS y Sensaura es tu única opción. MX400 tiene como ventaja el audio vertical posicional, añadiendo así, una nueva dimensión a la experiencia de juegos PC. El verdadero sonido "Quad' con 4 salidas de sonido digital y Dolby Digital surround, entregan el ambiente de audio de más alta calidad, para el exquisito sonido que usted busca en su sistema de sonido PC. Además, viene listo para ser actualizado con el hardware que acelerará su salida digital de audio y le permitirá sintonizar FM, internamente, de su PC. MX400, sin lugar a dudas es lo mejor en sonido PC del momento. Contacte su distribuidor más cercano para más información.

ESS



Screenshot of Slave Zero courtesy of Accolade.

*Requires Dolby Digital receiver



MULTIMEDIA

AUDIO GRAPHICS COMMUNICATION HOME NETWORKING

www.diamondmm.com


SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE
Y otros 15 demos espectaculares!
Quake III Arena
Final Fantasy VIII
Gabriel Knight 3
Interstate '82
C&C: Tiberian Sun
Crusaders of M&M
FIFA 2000
Star Trek: Hidden Evil
y mucho más!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 27 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Add-Ons:
Liga Argentina para FIFA 2000
Mapas para HL: Opposing Force
Skins para Quake III Arena
Mapa para Unreal Tournament
y los últimos utilitarios!
ENERO 2000
XTREME CD